

**KOLABORASI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN
ORANG TUA DALAM MENANGANI SISWA YANG
KECANDUAN *GAME ONLINE* DI SDN KARYADADI MUSI
RAWAS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)

Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH :

ASMA NURTIKA

NIM: 19531018

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP**

2023

Hal: Pengajuan Judul

Kepada Yth.

Bapak Rektor IAIN Curup

Di

Curup

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudari Asma Nurtika mahasiswa Fakultas Tarbiyah Prodi Pendidikan Agama Islam mahasiswi IAIN Curup yang berjudul: KOLABORASI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN ORANG TUA DALAM MENANGANI SISWA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI SDN KARYADADI MUSI RAWAS. Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasah Institut Agama Islam Negri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan, Terima Kasih

Curup, April 2023

Pembimbing I
Ace 12/04/23
Ace

Dr. Dewi Purnama Sari, M. Pd

NIP.197509192005012004

Pembimbing II

10/04/23
Ace

Siswanto, M.Pd.I

NIDN.2023078405

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Asma Nurtika

NIM : 19531018

Fakultas : TARBIYAH

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila ditemukan hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Curup, Mei 2023

Penulis



Asma Nurtika

NIM.19531018



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN CURUP)
FAKULTAS TARBIYAH

Jl. Dr. A.K. Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 kode pos 39119
Website/facebook: Fakultas Tarbiyah Islam IAIN Curup. Email: fakultastarbiyah@gmail.com

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 780 /In.34/F.TAR/I/PP.00.9/07/2023

Nama : **Asma Nurtika**
Nim : **19531018**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Agama Islam**
Judul : **Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam Dan Orang Tua Dalam Menangani Siswa Yang Kecanduan *Game Online* di SDN Karyadadi Musi Rawas**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/ Tanggal : **Selasa, 11 Juli 2023**
Pukul : **15:00 –16:30 WIB**
Tempat : **Ruangan 4 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah IAIN Curup**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Dewi Purnamasari, M.Pd
NIP. 197509192005012004

Sekretaris,

Siswanto, M.Pd-I
NIDN.2023078405

Penguji I,

Dr. Beni Azwar, M.Pd.Kons
NIP. 196704241992031003

Penguji II,

Wandi Syahindra, M.Kom
NIP. 198107112005011004



Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah

Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd.
NIP. 19650826 199903 1 001

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum warahmatullah wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. yang Maha Esa, karena telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga karya ilmiah ini dapat disusun. Sholawat beserta salam tak lupa penulis sanjungkan kepada Nabi Agung Muhammad Saw. beserta para sahabatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ” Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam Dan Orang Tua Dalam Menangani Siswa Yang Kecanduan Game Online Di SDN Karyadadi Musi Rawas”.

Skripsi ini di susun dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana S1 (Strata satu) pada program studi Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Tarbiyah di Institut Agama Islam Negri (IAIN) Curup.

Dalam melakukan penulisan skripsi ini penulis banyak dibantu dan diarahkan oleh berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd.I. selaku Rektor Institut Agama Islam Negri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Muhammad Istan, SE M.Pd.,MM selaku Wakil Rektor I Rektor IAIN Curup
3. Bapak Dr. KH Ngadri Yusro. M.Ag., selaku Wakil Rektor II IAIN Curup
4. Bapak Dr. Fakhruddin, S.Ag., M.Pd.I selaku Wakil Rektor III Rektor IAIN Curup
5. Bapak Prof. Dr. H. Hemengkubuwono, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negri (IAIN) Curup.
6. Bapak Dr. Muhammad Idris, S.Pd. I., M.A, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Curup
7. Bapak Dr. Nuzuar, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik

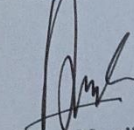
8. Ibu Dr. Dewi Purnama Sari, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan petunjuk kepada peneliti dalam menuliskan skripsi ini.
9. Bapak Siswanto M.Pd.I, selaku pembimbing II yang selalu memberikan motivasi dan memberikan petunjuk kepada peneliti.
10. Segenap Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam khususnya karyawan IAIN Curup yang telah membantu masa perkuliahan peneliti.
11. Teman Seperjuangan Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Penulis menyadari bahwa masih banyak sekali kekurangan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan demi kebenaran dan juga kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan dan bermanfaat bagi kita semua. Dan tidak lupa penulis haturkan mohon maaf atas segala keakhilafan ini baik di sengaja maupun tidak sengaja dan kepada Allah SWT. penulis memohon ampun.

Wassalamua'alaikum warahmatullah wabarakatuh.

Curup 10 April 2023

Penulis



Asma Nurtika

Nim. 19531018

MOTTO

**“TEGUHLAH DALAM KEYAKINAN
DAN TAWAKALAH DALAM BERUSAHA”**

PERSEMBAHAN

Tanpa dukungan dari orang-orang yang berada disekeliling, saya yakin bahwa gelar sarjana ini sulit saya raih. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada kalian. Dengan mengharapkan keridhoan Allah SWT. skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Orang yang paling peneliti sayangi dan cinta didunia ini yaitu kedua orang tua ayahanda dan ibunda tercinta (Mujiono dan Sri Lestari) yang senantiasa sayang tak henti-hentinya memberikan dukungan, bimbingan, mengarahkan dan juga mendidik serta membesarkan penuh kasih sayang dan selalu mengiringi setiap langkah-langkahku penuh dengan keikhlasan, berkat do'a dan kasih sayang kalian sehingga skripsi ini dapat selesai. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, panjang umur dan selalu diberikan rezeki yang barokah.
2. Kepada pakdeku tersayang (Alm. Solihin) yang senantiasa memberikan dukungan dan penyemangat kepada peneliti. Terima Kasih atas dukungannya sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga beliau sekarang ditempatkan di surganya Allah Swt.
3. Saudaraku tersayang (Yuke Hidayati) yang telah mendukung dan juga memberikan semangat kepada peneliti agar aku lebih semangat dalam menjalani proses yang ku hadapi yang penuh liku-liku, yang saya cintai dan yang saya sayangi.
4. Dan terimakasih untuk seluruh keluarga besar Ayahanda dan Ibundaku. Selama ini telah mendukung, memberi arahan, bimbingan dan penyemangat yang tak henti-henti kepada peneliti. Sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah Swt menyertai semua langkah kalian.
5. Terimakasih Bapak Dr. Nuzuar, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, mengarahkan, menasehati sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
6. Pembimbing skripsi penulis (Ibu Dr. Dewi Purnama Sari, M.Pd dan Bapak Siswanto M.Pd.I) terima kasih yang sebanyak-banyaknya karena senantiasa

menyemangati, membantu, menyarankan, mengarahkan, mengingatkan serta mendoakan dalam proses penyusunan skripsi ini.

7. Kepada Ibu Artikariani, S.Pd, sd selaku kepala sekolah SDN Karyadadi Musi Rawas yang sudah memberikan izin penelitian. Terimakasih kepada rekan guru-guru SDN Karyadadi Musi Rawas yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
8. Sahabatku tersayang dan tercintaku (Raras, Leni, Afifa, Popi, Tri Rahayu, fitroh, Nurika, siska) dan teman seperjuangan yang sudah saya anggap seperti saudara sendiri, yang selalu memberikan dukungan, semangat, selalu ada di saat keadaan susah maupun senang. Teman seperjuangan skripsi semasa kuliah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup yang selalu ada disaat apapun itu dan selalu memberikan dukungan kepadaku.
9. Untuk seluruh teman-temanku Mahasiswa PAI angkatan 2019.
10. Terimakasih kepada Almamaterku.

**KOLABORASI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN ORANG TUA
DALAM MENANGANI SISWA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE* DI
SDN KARYADADI MUSI RAWAS**

ASMA NURTIKA

NIM. 19531018

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan game online di sdn karyadadi musi rawas. Kolaborasi guru dan orang tua dalam memaksimalkan pencapaian tujuan merupakan hal yang sangat penting. Kecanduan *game online* adalah fenomena *game online* ini diperkirakan berdampak negatif pada siswa. Siswa yang kecanduan *game online* merasakan dampak dari *game online* itu sendiri.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan *case study* (studi kasus). Jenis datanya wawancara dan sumber data guru PAI, kepala sekolah, wali kelas dan orang tua siswa. Teknik pengumpulan datanya observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) penarikan kesimpulan. Pada teknik keabsahan data dalam penelitian ini, dengan melakukan triangulasi data, triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Dampak kecanduan game online adalah dampak positif menghilangkan stress sedangkan negative siswa mempunyai perilaku buruk. (2) Bentuk kolaborasi guru PAI dan orang tua yaitu Kolaborasi dalam mengidentifikasi, menangani, mengevaluasi, peran, metode yang digunakan. (2) Pelaksanaan kolaborasi guru PAI dan orang tua yaitu dalam mengidentifikasi waktu guru dan orang tua, dalam menangani guru dan orang tua dalam mengontrol siswa, dalam mengevaluasi guru dan orang tua menjadi tahu siswa kecanduan *game online*, dalam peran guru dan orang tua memberikan nasehat, dan dalam metode yang digunakan guru dan orang tua melakukan kegiatan diluar. (3) Hasil pelaksanaan kolaborasi adalah perubahan perilaku siswa berkurangnya kecanduan *game online*.

Kata Kunci: Kolaborasi guru dan orang tua, Kecanduan game online

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI | ii |
| LEMBAR PENGESAHAN..... | iii |
| KATA PENGANTAR..... | iv |
| MOTTO | vi |
| PERSEMBAHAN | vii |
| ABSTRAK..... | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Fokus Penelitian | 8 |
| C. Rumusan Masalah | 8 |
| D. Tujuan Penelitian..... | 9 |
| E. Manfaat penelitian..... | 9 |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| A. Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam dan Orang Tua | 11 |
| 1. Pengertian | 11 |
| 2. Tujuan..... | 13 |
| 3. Manfaat | 14 |
| 4. Jenis-Jenis | 15 |
| 5. Peran Guru PAI dan Orang Tua Terkait Pembentukan Kebiasaan Anak..... | 17 |
| a. Peran Guru PAI Terkait Peembantukan Kebiasaan Anak | 17 |

| | |
|--|----|
| b. Peran Orang Tua Terkait Pembentukan Kebiasaan Anak..... | 18 |
| B. Kecanduan Game Online..... | 22 |
| 1. Pengertian Kecanduan Game Online..... | 22 |
| 2. Jenis-Jenis Kecanduan Game Online | 24 |
| 3. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online | 25 |
| 4. Akibat Kecanduan Game Online..... | 27 |
| 5. Penanganan Kecanduan Game Online..... | 29 |
| C. Penelitian Relevan..... | 30 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|----------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian..... | 34 |
| B. Lokasi Penelitian | 35 |
| C. Subjek Penelitian..... | 36 |
| D. Jenis dan Sumber Data | 36 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 37 |
| F. Teknik Analisa Data..... | 39 |
| G. Teknik Keabsahan Data..... | 41 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| A. Data Umum..... | 43 |
| 1. Sejarah Singkat SDN Karyadadi Musi Rawas | 43 |
| 2. Visi, Misi dan Tujuan SDN Karyadadi Musi Rawas | 44 |
| 3. Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan..... | 45 |
| 4. Data Siswa SDN Karyadadi Musi Rawas..... | 45 |
| 5. Data Sarana dan Prasarana SDN Karyadadi Musi Rawas | 46 |
| B. Temuan | 47 |
| 1. Dampak Kecanduan Game Online | 48 |
| 2. Bentuk Kolaborasi Guru PAI dan Orang Tua dalam Menangani Siswa yang Kecanduan Game Online..... | 49 |
| 3. Pelaksanaan Kolaborasi Guru PAI dan Orang Tua dalam Menangani Siswa yang Kecanduan Game Online | 60 |

| | |
|--|----|
| 4. Hasil Pelaksanaan Kolaborasi Antara Guru PAI dan Orang Tua dalam Menangani Siswa yang Kecanduan Game Online | 71 |
| C. Pembahasan | 82 |
| 1. Dampak Kecanduan Game Online | 82 |
| 2. Bentuk Kolaborasi Guru PAI dan Orang Tua dalam Menangani Siswa yang Kecanduan Game Online..... | 85 |
| 3. Pelaksanaan Kolaborasi Guru PAI dan Orang Tua dalam Menangani Siswa yang Kecanduan Game Online | 87 |
| 4. Hasil Pelaksanaan Kolaborasi Antara Guru PAI dan Orang Tua dalam Menangani Siswa yang Kecanduan Game Online | 91 |

BAB V PENUTUP

| | |
|---------------------|-----|
| A. Kesimpulan | 98 |
| B. Saran | 100 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BIODATA PENELITI

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| 1.1 Jenis-jenis Kecanduan Pada Siswa | 26 |
| 1.2 Data Tenaga Pendidik SDN Karyadadi Musi Rawas..... | 45 |
| 1.3 Data Sarana Prasarana SDN Karyadadi Musi Rawas | 46 |

BAB 1

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi di era globalisasi sangat pesat. Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi.¹ Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan pesat.

Teknologi telah mengubah bentuk masyarakat, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global. Sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi, serta yang begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peradaban umat manusia, sehingga dunia dijuluki sebagai the big village, yaitu sebuah desa besar, dimana masyarakat yang saling kenal dan saling menyapa satu dengan yang lainnya.²

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin hari semakin pesat membuat semua orang menggunakan teknologi hampir di segala bidang termasuk pendidikan, sebab dapat memudahkan untuk melaksanakan aktifitas. Seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih senantiasa mempengaruhi aspek kehidupan manusia termasuk pendidikan. Pendidikan pada saat ini banyak sekali mengalami problematika dan rintangan diantaranya

¹ Dewi Salma Prawiradilaga, dkk., *Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013), 15.

² Andersen, 2004. *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT. Bumi Aksara. 107

pengaruh teknologi yang semakin pesat dan maju, siswa yang disibukkan dengan aktifitas bermain serta kurangnya pengawasan dari orangtua terhadap kegiatan belajar siswa.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dan menciptakan produk-produk baru untuk mempermudah aktivitas telah mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan manusia, tak terkecuali dalam kegiatan komunikasi untuk berinteraksi dengan manusia lainnya.³ Produk-produk tersebut seperti televisi, komputer, laptop, telepon genggam dan internet. Salah satu dari produk teknologi informasi yang sangat berpengaruh bagi siswa untuk mendapatkan informasi yaitu internet.⁴

Di dalam internet juga menyediakan banyak sekali hiburan yang ditawarkan, salah satunya seperti permainan *game online*. Permainan *game online* merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa disetiap kalangan anak muda atau pun pelajar. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) dikota atau pun desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya game online tersebut.⁵ Banyak kita temui berbagai macam jenis *game online*. Mulai dari *game online* yang ber-genre perang, balapan, olahraga dll. *Game* dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refresing.⁶

³ Nisrinafatim. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa".*Jurnal Edukasi Nonformal* 1.2 (2020), 115-116

⁴ Eka Yanuarti, "Strategi Pembelajaran Dosen Melalui Pemanfaat Media Whatshap Selama Pandemi", Vol 19, No 2, (2020) : 352

⁵ Surbakti Krista. "Pengaruh Game Online terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 1.1 (2017). 29

⁶ Surbakti Krista. "Pengaruh Game Online terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 1.1(2017), 29.

Permainan *game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis *game* yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet diberbagai tempat yang saling terhubung melalui jaringan internet. *Game online* muncul masalah aktivitas bermain *game* yang berlebih yakni dapat menyebabkan kecanduan dan ketergantungan, sehingga banyak waktu yang digunakan untuk bermain *game online*.⁷

Tetapi *game online* juga membawa dampak yang besar. Anak yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan menjadi kecanduan. Anak yang sering bermain *game* akan mengalami ketergantungan atau kecanduan pada aktivitas *game*, dan mengurangi waktu belajar.

Kecanduan merupakan gangguan yang bersifat kronis dan memiliki keinginan berulang-ulang untuk melakukan aktifitas tertentu. Pada awalnya kecanduan dipakai untuk identifikasi rusaknya perilaku diri sendiri dalam ketergantungan obat-obatan ilegal.⁸ Kata kecanduan biasanya lebih digunakan dalam prihal klinis atau perilaku yang berlebihan.⁹

Apabila sudah sampai ke tahap kecanduan maka anak menunjukkan perilaku mulai malas untuk belajar, kurang aktif dalam kelas, dan suka membolos dalam pelajaran. Maka dalam hal ini anak perlu dibantu agar tidak berketerusan kecanduan. Pada saat di rumah orang tua berperan membimbing dan mendidik dengan cara, bersikap tegas dengan membatasi anak bermain handphone, dapat membelikan buku

⁷ Rini, A .2011. Menanggulangi Kecanduan Game Online pada anak. Jakarta : Pustaka Mina

⁸ Adiningtiyas, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online," Jurnal Kopasta 4(10), 2017, 31.

⁹ Yuwanto, Listyo, Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya

bacaan atau cerita, mengajak anak melihat alam agar anak tidak merasa bosan dan membiasakan anak untuk tidur siang. Jika dalam hal ini tidak ditangani dengan cepat akibatnya sangat fatal seperti, dalam segi prestasi karena sering terlalu main game mengganggu dalam belajarnya, dari segi keuangan anak cenderung lebih boros bahkan suka berbohong tentang uang atau bahkan sampai mencuri uang orang tua untuk membeli kuota internet, dalam segi sosial anak akan susah bersosialisasi dengan dunia luar.

Seorang anak yang mengalami kecanduan *game online* beresiko mengalami stress, kerusakan mata, pola tidur yang terganggu dan maag. Pada perkembangan kepribadiannya, anak bisa menjadi emosional hingga melakukan tindakan kekerasan dengan keluarga atau masyarakat.¹⁰

Penggunaan gadget yang tidak terkontrol akibat dari kurangnya pengawasan orang tua dan guru cenderung menciptakan dampak negative bagi proses pembentukan karakter anak.¹¹ Dengan ini perlu kolaborasi guru dan orang tua dalam menangani anak yang kecanduan *game online*. Dengan adanya langkah awal tersebut diharapkan dapat membangun persepsi yang sama antara guru dan orang tua dalam mendukung proses pembelajaran yang akan diberikan, terutama pada guru pendidikan agama islam dan orang tua peserta didik.

Kolaborasi adalah suatu bentuk proses sosial, dimana di dalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling

¹⁰ Agung Satrio. (2017) Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Tingkat Kelelahan Fisik Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sumatra Utara.

¹¹ Elfiadi, "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini", *Jurnal ITQAN*, Vol. 9, No. 2, July- Dec 2018, 106

membantu dan saling memahami terhadap aktivitas masing-masing.¹² Dengan demikian, kolaborasi di lingkungan pendidikan merupakan langkah konkret dan sistematis yang berdampak langsung pada peningkatan kualitas pendidikan terutama dalam proses pembelajaran.¹³ Kolaborasi yang tidak bisa dipungkiri dan menjadi paling dominan adalah kolaborasi antara guru dan orang tua selaku wali murid peserta didik. Adanya kolaborasi guru dan orang tua diharapkan dapat terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan menyelaraskan dengan program yang tertuang dalam kurikulum di sekolah dengan lingkungan anak di rumah.

Guru merupakan pendidik profesional yang memiliki peran penting mendidik, menguasai dan mengembangkan materi pembelajaran, melaksanakan kegiatan belajar serta menilai dan mengevaluasi. Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru menjadi kendali sekaligus penentu dimana hasil dari kegiatan belajar inilah merupakan inti dari proses pembelajaran secara keseluruhan. Tidak hanya itu, guru juga dituntut multi peran sekaligus menjadi fasilitator bagi peserta didik.¹⁴

Diluar sekolah khususnya dilingkungan keluarga, kegiatan belajar diawasi langsung oleh orang tua yang berperan sebagai pembimbing, Pembina, pemotivasi dan sekaligus sebagai teladan bagi anak-anaknya. Keluarga merupakan lembaga pendidikan pertama dan utama dikenal dengan sebutan sebaya, yang pertama dan utama dialami oleh anak serta lembaga pendidikan yang bersifat kodrati orang tua,

¹² Abdul Syani, Sosiologi Skematik, Teori, dan Terapan, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), 156.

¹³ Bhakti, Bimbingan dan Konseling Komprehensif, (Paradigma Menuju Aksi, 2015), 2.

¹⁴ Oemar Hamalik, Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), Cet. VII, 45.

bertanggung jawab, merawat, melindungi, mendidik dan mengarahkan anak agar tumbuh dan berkembang dengan baik, yang secara sederhana, keluarga diartikan sebagai kesatuan hidup bersama yang pertama dikenal oleh anak.¹⁵

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Karyadadi Musi Rawas, bahwa terdapat 4 siswa setelah pulang sekolah bermain *game online* baik di warnet maupun di *handphone*. Hal ini dilihat dari beberapa siswa yang lebih sering bermain *game online* dengan menggunakan *handphone* mereka. Kebiasaan itu sesungguhnya tidak lagi menjadi sebuah asing, anak-anak siswa SDN Karyadadi Musi Rawas sudah terbiasa dan menjadi hobi dalam memainkan berbagai jenis *game* yang dimilikinya seperti *Freefire*, *Mobile Legend*. Dengan berbagai alasan yang mereka sampaikan.¹⁶

Hasil observasi tersebut membuktikan masih terdapat peserta didik yang lebih banyak mengisi waktu luang mereka dengan bermain *game* hal tersebut membuat siswa lebih malas untuk belajar dirumah, menurunnya nilai disekolah, sikap anak yang menjadi emosional dan anak menjadi berguling-guling ditanah (Mengamuk) saat hp disita atau ditegur oleh orang tua. Mereka lebih sering menggunakan *gadget* mereka untuk bermain *game online* menyibukkan diri untuk bermain *game online*. Siswa biasanya main *game online* di *handphone* dan di warnet, apabila *handphone* disita oleh orang tuanya maka anak akan mengambil uang orang tua untuk main *game online* di warnet.¹⁷ Itu yang membuat hambatan

¹⁵ Dimiyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta; Rineka Cipta, 2002). 20.

¹⁶ Observasi di SDN Karyadadi Musi Rawas, Pada 29 April 2022

¹⁷ Amanda, Agustina rika, 2016. Jurnal Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja

untuk guru pendidikan agama islam dan orang tua sehingga guru dan orang tua melakukan kolaborasi untuk menangani siswa yang kecanduan *game online*. Adapun bentuk kolaborasinya yaitu, memberi aturan dengan tegas, sekolah mengadakan organisasi guna untuk mengalihkan perhatian siswa agar fokus, membatasi waktu, mencari aktifitas diluar sekolah yang bermanfaat dan psikoterapi.

Bermain *game online* dengan penggunaan waktu yang panjang dapat berdampak pada kesehatan yaitu gangguan pada penglihatan dan gangguan tidur, bukan hanya itu saja aktivitas belajar menjadi terganggu, malas untuk bersekolah, telat masuk sekolah, Sedangkan dampak psikologis dari *game online* yaitu pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan.¹⁸

Upaya yang dapat dilakukan untuk menangani kecanduan bermain *game online* pada anak yaitu membuat jadwal kegiatan sehari-hari dengan jelas, mulai bangun tidur, sekolah, solat, mengerjakan tugas sekolah dan tidur.

Berdasarkan fenomena diatas, maka peneliti terdorong melakukan penelitian tentang **“Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam dan Orang Tua Dalam Menangani Siswa yang Kecanduan *Game Online* Di SDN Karyadadi Musi Rawas”**.

¹⁸ Satria, Rivo Amanda, 2015. Hubungan Kecanduan Bermain Vidio Game Kekerasan Dengan Perilaku Agresif , 37

B. FOKUS MASALAH

Penelitian ini di fokuskan kepada kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan game online, serta dikembangkan menjadi tiga aspek yaitu: tentang dampak kecanduan game online, bentuk kolaborasi guru pai dan orang tua, pelaksanaan kolaborasi antara guru pendidikan agama islam dan orang tua, hasil pelaksanaan kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua menangani siswa yang kecanduan *game online*.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengemukakan rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak kecanduan *game online* di SDN Karyadadi Musi Rawas.
2. Apa saja bentuk kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* SDN Karyadadi Musi Rawas.
3. Bagaimana pelaksanaan kolaborasi antara guru Pendidikan Agama Islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* di SDN Karyadadi Musi Rawas.
4. Bagaimana hasil pelaksanaan kolaborasi antara guru Pendidikan Agama Islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* di SDN Karyadadi Musi Rawas.

D. TUJUAN PENELITIAN

Dalam penulisan ini, penulis mengemukakan tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dampak kecanduan *game online* di SDN Karyadadi Musi Rawas.
2. Untuk mengetahui bentuk kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* di SDN Karyadadi Musi Rawas.
3. Untuk mengetahui pelaksanaan kolaborasi antara guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* di SDN Karyadadi Musi Rawas.
4. Untuk mengetahui hasil pelaksanaan kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua menangani siswa yang kecanduan *game online* di SDN Karyadadi Musi Rawas.

E. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak terkait sebagai pengetahuan baru. Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah pengetahuan baru tentang kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* di SDN Karyadadi Musi Rawas.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah wawasan untuk semua terhadap kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* di SDN Karyadadi Musi Rawas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru PAI

Penelitian ini berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan agar membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran.

b. Bagi Orang Tua

Penelitian ini berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan orang tua dalam membatasi waktu dan mengawasi anak dalam bermain *handphone*.

c. Bagi Pihak Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menjadi acuan untuk menyusun metode belajar yang disukai oleh siswa dan kegiatan yang positif sehingga siswa bias teralihkan dari bermain game online dan fokus belajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam dan Orang tua

1. Pengertian Kolaborasi Guru PAI dan Orang Tua

Ketika anak-anaknya sudah memasuki sekolah formal, kebanyakan dari orang tua mempercayai bahwa peran mereka sebagai pendidik telah berakhir. Justru yang terjadi sebaliknya, pada saat itulah peran orang tua diperlukan. Pendidikan adalah tanggung jawab bersama antara orang tua, sekolah, guru, dan berbagai lembaga dalam ekonomi dan masyarakat.

Kolaborasi merupakan kerjasama interaksi yang paling penting dalam kehidupan manusia. Mereka tidak dapat hidup sendiri tanpa orang lain sehingga mereka senantiasa membutuhkan kerjasama. Kerjasama dapat berlangsung apabila suatu individu atau kelompok memiliki kepentingan yang sama dan memiliki kesadaran untuk mencapai suatu tujuan. Kerjasama adalah hubungan dua orang atau lebih untuk melakukan aktifitas bersama yang dilakukan secara terpadu untuk mencapai suatu target atau tujuan tertentu.¹⁹ Dari definisi tersebut dapat dijelaskan bahwa kolaborasi itu merupakan keterlibatan antara individu atau kelompok yang

¹⁹ Soerjono Soekarno, *Solidaritas Sosial*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2006), 66

memiliki kepentingan dan tujuan yang sama guna memecahkan masalah secara bersama-sama.

Kolaborasi antara guru dan orang tua sangat diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran saat ini. Dengan adanya kolaborasi ini proses pembelajaran tidak akan mengalami problematika yang serius. Kolaborasi ini diwujudkan dengan adanya komunikasi dan koordinasi yang rutin dan intens antara guru dan orang tua.²⁰ Partisipasi aktif guru dan orang tua dalam pelaksanaan pembelajaran yang sekarang sedang di alami di indonesia dapat mengamati perkembangan anak dalam pembelajaran anak. Guru dan orang tua senantiasa melakukan tugas dan tanggung jawabnya dalam melaksanakan Pendidikan melalui pendampingan, motivasi dan pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak.²¹

Bentuk peranan hubungan kerja sama antara orang tua dan guru sangat menentukan minat belajar anak, keaktifan belajar anak, kedisiplinannya dalam proses belajar menentukan hasil yang maksimal serta usaha-usaha yang dilakukan antara guru dan orang tua seperti memotivasi, selalu memberikan bimbingan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.²² Peran orang tua dalam proses pembelajaran daring dapat mempererat hubungan antara orang tua dan anak.

²⁰ Abdulsyani, Sosiologi, Skematika, Teori, dan Terapan, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), 156.

²¹ Intizar, *Kolaborasi Peran Orang Tua dan Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis online dirumah*, (Jakarta) 1.

²² Oni Taliawo dkk, Hubungan Kerja Sama Antara Orang Tua Dan Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMPN ATAP 1 Desa Buo Kecamatan LOOda, Halmahera, Maluku Utara. ISSN: 1979-0481. Vol. 12, No. 4, (2019), 17.

2. Tujuan Kolaborasi Guru PAI dan Orang Tua

Tujuan dari kolaborasi adalah untuk mencapai tujuan bersama yang diinginkan dengan saling membantu antara guru dan orang tua. Dalam hal ini maka kolaborasi guru dan orang tua sehingga keduanya saling berupaya menjalankan perannya masing-masing yang bertujuan untuk keberhasilan siswa. Mengenai tujuan kolaborasi ini menurut Soemarti Patmonedewo dalam bukunya menerangkan bahwa dengan adanya kolaborasi guru dan orang tua terdapat beberapa tujuan yakni tujuan kolaborasi guru dan orang tua siswa antara lain:

1. Saling membantu dan saling mengisi.
2. Membantu keuangan dan barang.
3. Mencegah perbuatan yang kurang baik.
4. Membantu rencana yang baik untuk anak.
5. Membantu dalam mengoptimalkan pembelajaran.²³

Tujuan kolaborasi antara guru dan orang tua yaitu: “*Pertama*, Agar orang tua mengetahui berbagai kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan disekolah untuk kepentingan peserta didik. *Kedua*, Agar orang tua siswa mau memberikan perhatian yang besar dalam menunjang program-program sekolah.”²⁴ Melalui kolaborasi antara guru dan orang tua, pemecahan masalah internal sekolah baik yang menyangkut proses

²³ Soemarti Patmonedewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), 91

²⁴ E. Mulyana, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006), 143

pembelajaran dan yang lainnya dapat dipecahkan secara bersama-sama, sehingga prestasi anak dalam pendidikan formal dan non formal akan meningkat dan optimal.

3. Manfaat Kolaborasi Guru PAI dan Orang Tua

Kolaborasi adalah hubungan antara dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan. Adapun manfaat Kerjasama antara guru dan orang tua adalah sebagai berikut: ²⁵

- 1) Peserta didik memiliki kualitas keagamaan yang kuat.
- 2) Peserta didik memiliki kualitas pengetahuan yang luas
- 3) Peserta didik memiliki kemampuan yang mumpuni
- 4) Peserta didik mempunyai keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain.
- 5) Dapat mendorong perkembangan peserta didik dan kemajuan kualitas pembelajaran di rumah dan di sekolah
- 6) Dapat memantau dan membina proses Pendidikan peserta didik menjadi seorang yang produktif.
- 7) Akan memunculkan motivasi bagi orang tua dari melihat Pendidikan peserta didik.
- 8) Dapat meningkatkan kualitas sekolah dan mengurangi masalah kedisiplinan.
- 9) Sekolah mendapatkan pandangan baik dari pihak orang tua.

²⁵ B Suryosurboyo, *Manajemen Pendidikan di Sekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004), 154

- 10) Dapat meningkatkan prestasi peserta didik, membuat peserta didik semangat datang ke sekolah, dapat menumbuhkan kesadaran hidup sehat dan berperilaku baik.
- 11) Untuk memecahkan masalah yang ada dari peserta didik dalam proses belajar.
- 12) Menimbulkan dampak yang baik secara langsung maupun tidak langsung.
- 13) Membantu dan membimbing perkembangan sikap peserta didik dan kesulitan yang dihadapi serta berpengaruh baik terhadap psikologi, jiwa dan motivasi peserta didik.

4. Jenis-jenis Kolaborasi Guru PAI dan Orang Tua

Dalam hal ini kolaborasi yang dilakukan adalah di bidang pendidikan. Kolaborasi dalam pembelajaran ini berlangsung antara guru dan orang tua siswa. Ketika orang tua bertanggung jawab atas pendidikan anak mereka kepada guru, orang tua bertanggung jawab untuk melakukannya. Diperlukan hubungan kerjasama antara guru dan orang tua untuk melaksanakan tanggung jawab pendidikan. Guru bertanggung jawab mendidik anaknya di lingkungan sekolah, dan orang tua bertanggung jawab atas pendidikan dan pengasuhan anaknya setelah masuk ke lingkungan rumah. Jenis kolaborasi antara guru dengan orang tua siswa dapat dikemukakan:

1. Guru didampingi orang tua melakukan identifikasi asesmen.
2. Guru mencatat program yang diajarkan dalam buku penghubung.

3. Guru memberikan kesempatan kepada orang tua untuk menjadi asisten saat pembelajaran berlangsung.
4. Guru mengkomunikasikan pembelajaran yang dilakukan 5-10 menit setelah berakhirnya pembelajaran.
5. Guru melakukan diskusi secara *one on one* dengan orang tua saat penilaian di setiap semesternya.
6. Guru melanjutkan komunikasi dengan orang tua melalui media online seperti di grup *whatsapp*.
7. Melibatkan orang tua dalam kegiatan *outing class, market day* dan kegiatan perkemahan Jumat dan Sabtu.
8. Secara berkala guru dan orang tua mengikuti kegiatan yang diadakan sekolah seperti kegiatan yang melibatkan alumni atau orang tua alumni.
9. Secara berkala guru dan orang tua mengikuti pelatihan bersama yang diadakan sekolah.²⁶

5. Peran Guru PAI dan Orang Tua Terkait Pembentukan Kebiasaan Anak

²⁶ Maudin, et. al., "Pentingnya Kerjasama Guru dan Orang Tua Siswa dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Agama Islam" jurnal SYATTAR, Vol. 1 No 2 (2021: 127-128)

a. Peran Guru PAI Terkait Pembentukan Kebiasaan Anak

Guru dikatakan sebagai pendidik sebab tugas guru tidak hanya mengajar peserta didik untuk mengetahui beberapa hal, akan tetapi guru juga melatih beberapa keterampilan terutama sikap mental pada diri peserta didik. Dalam mendidik sikap mental seseorang dan menanamkan nilai-nilai yang terkandung dari setiap pengetahuan perlu dibarengi dengan contoh-contoh teladan dari sikap dan tingkah laku seorang guru.²⁷

Dengan itu peserta didik diharapkan dapat menghayati, meniru kemudian dapat menumbuhkan sikap mental pada anak tersebut. Jadi tugas seorang guru bukan hanya sekedar menumpahkan semua ilmu pengetahuan saja, akan tetapi mendidik seseorang menjadi warga negara yang baik serta menjadikan seseorang agar berkarakter dan berkepribadian yang baik. Guru pendidikan agama Islam mempunyai tanggung jawab untuk membimbing perkembangan peserta didiknya agar tidak terpengaruh dan tidak melakukan hal-hal yang kurang baik.²⁸

Oleh sebab itu, guru pendidikan agama Islam selalu memberikan bimbingan, arahan serta teladan yang baik kepada peserta didiknya agar menjauhi segala hal buruk yang dilarang oleh ajaran Islam. Seorang guru memiliki peran sebagai pendidik, pengajar, dan pembimbing anggota masyarakat, administrator dan pengelolaan

²⁷ Bukhari Umar, Ilmu Pendidikan Islam, (Jakarta: Amzah, 2011), 88-89.

²⁸ Ramayulis, Ilmu Pendidikan Islam, (Jakarta: Kalam Mulia, 2002), 63.

pembelajaran, peran guru memang kompleks, terutama guru pendidikan agama Islam, yakni membantu perkembangan aspek-aspek pribadi peserta didik seperti sikap, nilai-nilai, dan penyesuaian diri.²⁹

Proses pembentukan kebiasaan siswa yang dilakukan oleh guru pendidikan agama Islam perlu dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan yaitu melalui pendekatan kebiasaan, keteladanan, fungsional serta nasihat agar peserta didik berperilaku baik seperti jujur, bertanggung jawab, mandiri, hormat dan santun, rendah hati serta dapat berperilaku toleransi sesuai dengan ajaran Islam.³⁰ Dengan adanya pendekatan-pendekatan tersebut peserta didik diharapkan dapat memahami, melakukan dan menerapkan karakter-karakter Islami dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun di rumah.

b. Peran Orang Tua Terkait Pembentukan Kebiasaan Anak

Anak adalah amanah yang diberikan oleh Tuhan kepada manusia (6- 12 tahun).³¹ Menjadi apa anak kedepannya sangat tergantung pada orang tua. Orang tua dan lingkungan sekitarnya yang akan membentuknya.

Peran orang tua adalah sebagai pendidik yang baik dalam keluarga yang akan membentuk kepribadian anak yang baik, perkembangan kepribadian anak akan di kendalikan dan di bentuk

²⁹ Zainal Abidin, Filsafat Pendidikan., 63. .

³⁰ Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003),97.

³¹ Bisma Mustofa, Melejitntnya Kecerdasan Anak Melalui Dongeng (Yogyakarta: Parana Ilmu, 2015), 40.

dengan bimbingan dan bantuan, karena orang tua merupakan tempat pendidikan pertama kali bagi anak.³² Hal ini juga sesuai dengan pendapat dibawah ini, yaitu:

“Orang tua merupakan tempat bimbingan yang pertama dalam hal membentuk karakter anak. Anak bukan saja membutuhkan pemenuhan material tetapi juga kasih sayang, perhatian, dorongan, dan keberadaan orang disisinya”.³³

Berdasarkan penjelasan diatas maka peran orang tua dalam membentuk kebiasaan atau karakter adalah membimbing atau menjadi panutan utama bagi seluruh anak - anaknya. Membimbing dapat melalui perilaku-perilaku sangat efektif dalam mengarahkan anak menjadi orang yang berguna. Perilaku yang efektif yang diberikan orang tua harus didukung oleh kebijakan yang diterapkan oleh pembuat peraturan yang diimplementasikan oleh seluruh anggota masyarakat di seluruh aspek kehidupan sehari-hari.³⁴ Sedangkan menjadi panutan utama anak-anaknya dapat di lakukan dengan hal-hal positif, sebab anak akan belajar dari apa yang dilihatnya.³⁵

³² Darosy Endah Hyosy Endah Hyoscyamina, “Peran Keluarga dalam Membangun Karakter Anak,” *Pesikologi Undip*, no. 2 (Oktober 2011), 144.

³³ Ali Muhsin, “Upaya Orang Tua dalam Membentuk Karakter Anak Di Dusun Sumbersuko Desa Plososari Kecamatan Grati Kabupaten Pasruhandinamika,” *Dinamika* 2, no. 2 (Desember 2017), 129.

³⁴ Mohammed Roeslin, “Kajian Islam Tentang Partisipasi Orang Tua dalam Pendidikan Anak, 337.

³⁵ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter* (Jakarta: Kencana, 2011), 145.

Peran orang tua untuk membentuk karakter pada anak juga dapat dilakukan dengan kepedulian, pembinaan dan dengan cara mendidik sejak dini dan mendampingi.

Orang tua atau struktur terkecil dalam masyarakat ini menjadi kunci awal dalam pembentukan nilai karakter pada anak. Orang tua sangat berperan dalam perkembangan anak. Hal ini sesuai dengan pendapat di bawah ini yaitu: “Peran orang tua sangat besar dalam mendidik, membina dan membesarkannya hingga menjadi dewasa”.³⁶

Berdasarkan pendapat diatas maka peran orang tua dalam membentuk karakter yaitu artinya mengajarkan karakter anak yang baik dan mendisiplinkan anak agar berperilaku sesuai apa yang telah diajarkan. Orang tua juga berkewajiban menciptakan suasana yang hangat dan tentram serta menjadi panutan yang positif bagi anak. Hal ini sesuai dengan pendapat di bawah ini.

Sejak lahir ibunya yang selalu disampingnya. Oleh karena itu anak akan meniru ibunya. Peran ayah terhadap anaknya besar pula. Di mata anak ayah adalah seseorang yang tertinggi gengsinya dan terpandai di antara orang-orang yang dikenal.³⁷

Berdasarkan penjelasan diatas peran orang tua cukup besar, anak mengenal arti baik dan buruk dari orang tua melalui apa yang

³⁶ Dindin Jamaludin, *Paradigm Pendidikan Anak Dalam Islam*, 135.

³⁷ Zakiah Darazat, *Ilmu Pendidikan Islam*, 35.

sering dilihat, didengar dalam orang tua, ucapan, tindakan yang ditampilkan khususnya oleh orang tua.

Ketika kebiasaan anak telah terbentuk maka orang tua berkewajiban mengembangkannya. Menurut Gunadi, ada tiga peran utama yang dapat dilakukan ayah dan ibu dalam membentuk kebiasaan anak, seperti:

- a. Berkewajiban menciptakan suasana yang hangat dan tenang.
- b. Menjadi panutan yang positif bagi anak sebab anak belajar terbanyak dari apa yang dilihatnya, karakter orang tua yang diperlihatkan melalui perilaku nyata merupakan bahan pelajaran yang akan diserap anak.
- c. Mendidik anak, artinya mengajarkan karakter yang baik dan mendisiplinkan anak agar berperilaku sesuai dengan dengan apa yang telah diajarkan.³⁸

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dalam membentuk karakter adalah:

- a. Mendidik melalui contoh perilaku.
- b. Menerapkan system pendidikan dini.
- c. Melakukan system pembiasaan.
- d. Melakukan system pembiasaan.
- e. Terapkan prinsip keadilan dalam mengatur waktu yang tersedia.³⁹

³⁸ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter*, 145.

³⁹ Mohammed Roeslin, 141

Di sinilah orang tua dituntut bersikap selektif dan bijaksana dalam menentukan alokasi waktu untuk karir dan tugas tanggung jawab sebagai orang tua yang akan dimintai tanggung jawab dihadapan manusia dan dihadapan Allah.

B. Kecanduan Game Online

1. Pengertian Kecanduan Game Online

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan.⁴⁰ Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi.⁴¹ Kecanduan adalah keadaan individu yang merasa terdorong untuk menggunakan sesuatu agar mendapatkan efek menyenangkan dari hasil yang dilakukan.

Semua permainan mengharuskan ditempuhnya proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh dan keanehan pemainnya, dan peraturannya. Hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan

⁴⁰ Chapin, J.P. Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono, Jakarta: Rajawali Pers

⁴¹ Yuwanto, Listyo. 2010. Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya, www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html (25-12-2012)

seharian penuh untuk memainkannya dan ada orang yang menghabiskan seluruh waktu jasanya untuk melakukan permainan ini. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata menjadi lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala.⁴²

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain game).⁴³ Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain game).⁴⁴

⁴² Angela, 2013. Ejournal Komunikasi, Volume 1, Nomor 2, Samarinda :532-544

⁴³ Young, K. 2000. Cyber-Disorders: The Mental Health concern for the New Millenium. *cyberPsychologi & Behavior*, 3(5), 475-479

⁴⁴ Soettjpto. 2007, Dalam artikel Pratiwi. Perilaku Adiksi Game Online. 3.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Maka pengertian kecanduan game online adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negative yang ada pada dirinya.

2. Jenis-jenis Kecanduan Game Online

Jenis Kecanduan *Game Online* merupakan termasuk dalam golongan kecanduan psikologis. Berikut adalah empat jenis kecanduan *game online*:

- a. *Compulsion* (Dorongan untuk melakukan secara terus menerus)
Merupakan suatu dorongan atau tekanan dari dalam diri sendiri untuk bermain *game online* secara terus menerus.
- b. *Withdrawal* (Penarikan Diri) Merupakan seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.
- c. *Tolerance* (Toleransi) Merupakan sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Toleransi disini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau yang dihabiskan untuk bermain *game online*.

d. *Interpersonal and Health-related problems* (Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) Merupakan persoalan yang berkaitan dengan interaksi manusia dan masalah kesehatan. Pecandu *game online* lebih cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena pecandu akan lebih terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan mereka kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang dan pola makan.⁴⁵

Tabel 2.1

Jenis-jenis kecanduan pada siswa

| No | Nama | Jenis-jenis Kecanduan Game Online | | | |
|----|------|-----------------------------------|------------|-----------|----------------------------------|
| | | Compulsion | Withdrawal | Tolerance | Interpersonal and Health-related |
| 1. | HPP | ✓ | - | - | - |
| 2. | RA | - | ✓ | - | - |
| 3. | RP | - | - | - | ✓ |
| 4. | BA | - | - | ✓ | - |

⁴⁵ Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya* (Bandung: Pustaka setia, 2009), 20.

3. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online

Terdapat 5 faktor penyebab seseorang bermain game online :

- 1) *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya keakuan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.
- 2) *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.
- 3) *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.
- 4) *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah
- 5) *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.⁴⁶

⁴⁶ Yee, N. 2005. Motivations of Play Online Games. *Cyberpsychology dan Behavior*. (26 februari 2013)

Dari uraian diatas maka faktor-faktor penyebab remaja kecanduan terhadap *game online* adalah *Relationship* (keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain), *Manipulation* (keinginan untuk membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka demi kepuasan dan keyakinan diri), *Immersion* (pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain), *Escapism* (bermain game online untuk menghindari dan melupakan masalah di kehidupan nyata), serta *Achievement* (keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual).

4. Akibat Kecanduan Game Online

Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif, dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat/pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif *game online* adalah sebagai berikut:

- a. Menjadi ajang melatih konsentrasi, bahwa *game online* dapat membuat anak mahir menggunakan komputer.
- b. Meningkatkan konsentrasi.
- c. Mengusir stress.
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.
- e. Dapat menambah teman.

- f. Bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu *game online* nya yang telah jadi (GG) mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapat uang dari hasil tersebut.⁴⁷

Sementara itu kecanduan *game online* mempunyai banyak dampak negatif khususnya bagi remaja. Oleh karena candu *game online* dikategorikan sebagai salah satu jenis kenakalan remaja. Adapun dampak negatif bagi para pengguna *game online* tersebut seperti:

- a. Seseorang yang bermain *game online* menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia.
- b. Membuat menjadi ketagihan.
- c. Membuat jadi lupa waktu untuk makan, mandi, beribadah, waktu untuk pulang, dan lain-lain.
- d. Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online* (bolos sekolah).
- e. Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor atau layar secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.
- f. Membuat orang menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar. Bersifat cuek acuh tak acuh.
- g. Berpeluang mengajarkan judi atau taruhan.

⁴⁷ <https://klubwanita.com/dampak-negatif-game-online>, diakses pada 05 Juli 2021. pukul 21.30 wib

- h. Jika terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir. Pikiran akan selalu tertuju pada *game* yang sering dimainkannya.
- i. Emosional dan mudah marah.
- j. Bagi peserta didik yang sudah ketergantungan pada game online ini akan merasa kelelahan ketika dihadapkan dengan pembelajaran/malas dan berbicara kasar dan kotor.
- k. Mencuri uang demi bermain *game*, dan juga mencuri ID kawan.
- l. Seorang anak yang sering berbohong kepada orang tuanya, karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah ternyata dia bolos sekolah untuk bermain game online.⁴⁸

5. Penanganan Kecanduan Game Online

Apabila sudah kecanduan game online, berikut ini adalah beberapa cara penanganan kecanduan *game online* sebagai berikut:⁴⁹

- a. Bersikap Tegas Dengan Membatasi Waktu Anak Bermain *Game Online*.

Bermain *game online* memang hal yang sangat menyenangkan bagi anak, akan tetapi dapat menjadikan anak akan lupa waktu dan dapat menimbulkan kecanduan bermain *game online* . oleh sebab itu orang tua harus memberikan batasan waktu untuk anak bermain *game online*.

⁴⁸ Angela, Ejournal Ilmu Komunikasi, Volume 1, Nomor 2, Samarinda : 532-544.2013

⁴⁹ Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta:Rineka Cipta,2005),

b. Membiasakan Anak Untuk Tidur Secara Teratur

Membuat untuk tidur secara teratur bukanlah perkara yang mudah. Membutuhkan kesabaran dan trik khusus untuk melakukannya. Karena apabila anak dapat tidur secara teratur maka dapat mempengaruhi pertumbuhan dan kesehatan anak.

c. Tidak Memberikan Bantuan Saat Anak Kesulitan Memainkan *Game Online*.

Kebiasaan anak dalam bermain *game online* semakin hari semakin menimbulkan dampak buruk terhadap anak apabila orang tua tidak memberikan pengawasan. Sebagai orang tua memiliki peran dalam memberikan pengawasan agar anak tidak terjerumus pada kebiasaan yang dapat merugikan anak. Pengawasan tersebut salah satunya dengan cara tidak memberikan bantuan pada anak saat mengalami kesulitan dalam bermain *game online*. Dengan cara tersebut lama kelamaan anak akan merasakan bosan dengan *game online*.

d. Selektif dalam memilih teman bermain anak saat di luar rumah⁵⁰.

⁵⁰ Fitri, E, Erwinda, L., & Ifdil, I. (2008). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*.4(3) 211-219

C. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini, ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Yuli Salis Hijriyani dan Ria Astuti mahasiswi IAIN Ponorogo dan mahasiswi IAIN Madura, Pamekasan. Jurnal Thufula | Vol. 8 | No. 1 | Januari – Juni 2020 “Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0”.⁵¹Jurnal ini menjelaskan tentang Bagaimana Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0. Hubungan jurnal ini dengan penelitian penulis mengenai bagaimana pemanfaatan gadget dikalangan anak anak. Adapun perbedaannya terdapat pada lokasi dan fokus pembahasan.
2. Della Russyiana, Program Studi Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Tahun 2020 *“Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif penggunaan Gadget pada Anak Usia 3-6 Tahun didesa Bukit Ulu Kecamatan Karang*

⁵¹ Yuli Salis Hijriyani dan Ria Astuti “Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0” Jurnal ThufuLA, Vol. 8 | No. 1 | Januari – Juni 2020, 26.

*Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara”*⁵² penelitian ini membahas tentang peran orang tua dalam Mengatasi Dampak Negatif penggunaan Gadget pada Anak Usia 3-6 Tahun. Adapun perbedaan penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya terdapat pada fokus pembahasan, subjek penelitian dan lokasi penelitian.

3. Penelitian Hestiana Pohan Mahasiswa Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Tahun 2021 yang berjudul *“Penerapan Kerja Sama Orang Tua dan Guru dalam Pemanfaatan Smartphone pada Masa Covid 19 Di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu”*.⁵³ Skripsi ini membahas tentang bentuk kerjasama yang dilakukan Guru dan Orang Tua dalam pemanfaatan Smartphone bagi Siswa di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu pada Masa Pandemi Covid 19. Hubungan penelitian ini dengan penelitian penulis mengenai peran orang tua dan guru dalam mengontrol penggunaan gadget pada siswa. Namun Perbedaannya mengenai lokasi dan topik permasalahan penelitian.
4. Penelitian Elva Gustiana, mahasiswi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, IAIN Bengkulu tahun 2021 yang berjudul *“Upaya Guru Dalam membentuk karakter Siswa kelas V pada Masa Pandemi Covid 19 Di MI*

⁵² Della Russyiana, “Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif penggunaan Gadget pada Anak Usia 3-6 Tahun didesa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara”, Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Tahun 2020.

⁵³ Hestiana Pohan, “Penerapan Kerjasama Orang Tua dan Guru dalam Pemanfaatan Smartphone Pada Masa Covid 19 di Mi Plus Nur Rahma Kota Bengkulu”, Skripsi, Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Tahun 2021, 4.

Plus JA-ALHAQ Bengkulu”.⁵⁴ Skripsi ini membahas tentang upaya yang dilakukan guru dalam proses pembentukan karakter siswa. Hubungan penelitian ini dengan penelitian penulis mengenai peran fungsi guru dalam membentuk karakter siswa. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian penulis terletak pada lokasi dan focus pembahasan. Di penelitian ini hanya focus membahas upaya guru dalam membentuk karakter siswa dan tidak membahas masalah dari dampak penggunaan gadget pada siswa dan bagaimana meminimalisirnya.

5. Rodiatillah, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang Tahun 2021 “*Upaya Guru dalam Menghadapi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Negeri 148 Gandus Palembang*”. Penelitian ini membahas tentang upaya yang dilakukan guru dalam menghadapi dampak penggunaan gadget terhadap perilaku siswa melalui penerapan pembelajaran PAI di sekolah. Adapun perbedaan penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya terdapat pada fokus pembahasan dan lokasi penelitian.⁵⁵

⁵⁴ Elva Gustiana, “Upaya Guru Dalam membentuk karakter.....”, 51.

⁵⁵ Rodiatillah, “Upaya Guru dalam Menghadapi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Negeri 148 Gandus Palembang” Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang Tahun 2021.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada dasarnya pemilihan pendekatan dalam penelitian tergantung pada penelitian yang akan dilaksanakan, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena peneliti berusaha mendeskripsikan, bentuk kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online*. Berdasarkan pendekatan tersebut, peneliti memilih jenis penelitian case studi (studi kasus), hal ini sesuai dengan pendapat John W Creswel. Studi kasus merupakan strategi penelitian dimana didalam penelitiannya menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu, kasus-kasus dibatasi oleh waktu dan aktivitas dan peneliti

mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan.⁵⁶

Dalam pendekatan ini penelitian dimulai dengan observasi, kemudian data disimpulkan melalui observasi, wawancara mendalam, dan analisis dokumen, berdasarkan hal tersebut dapat ditentukan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang diklasifikasikan dalam penelitian deskriptif yang menghasilkan data-data bukan angka, demikian pula penelitian itu diklasifikasikan penelitian deskriptif yang berjenis studi kasus, karena fokus penelitian ini diarahkan untuk mendeskripsikan kolaborasi guru dan orang tua yang anak-anaknya kecanduan *game online*.

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif menurut Bogdan dan Taylor, penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang yang diamati, pendekatan kualitatif digunakan untuk mengungkapkan daya deskriptif dari informasi tentang apa yang mereka lakukan, rasakan, dan mereka alami terhadap fokus penelitian, sedangkan menurut Krik dan Miler, Penelitian kualitatif ialah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental tergantung pada pengamatan manusia dengan temannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan peristilahnya.⁵⁷

⁵⁶ John W Creswell, *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed Edisi Ketiga* (Bandung Pustaka Pelajar, 2008), 19.

⁵⁷ Lexy Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2002), 3-4.

Berdasarkan penelitian diatas, penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dilakukan di SDN Karyadadi Musi Rawas. Penelitian ini dilakukan dengan mengamati keadaan sekitar dan menganalisis dengan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, dengan tujuan mengetahui bagaimana kolaborasi guru pendidikan agama islam dalam menangani siswa yang kecanduan *game online*.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di SDN Karyadadi kecamatan : purwodadi kabupaten: musu rawas Sumatra selatan. Karena tempat lokasi yang sangat efektif baik dari segi informasi mengenai pokok utama yang ingin diteliti serta lokasi yang sangat terjangkau. Adapun waktu penelitian pada maret s. d april.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah guru pendidikan agama islam, wali kelas, kepala sekolah dan orang tua yang anak-anaknya kecanduan *game online* di SDN Karyadadi Musi Rawas.

D. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Noeng Muhadjir data kualitatif yaitu “Data yang disajikan dalam bentuk kata verbal bukan dalam bentuk angka.”⁵⁸

⁵⁸ Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rakesarasin, 1996), 2.

Sementara sumber data adalah subyek dari mana data diperoleh apabila penelitian menggunakan kuesioner atau wawancara dalam mengumpulkan datanya, maka sumber data tersebut responden, yaitu merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian, baik pertanyaan tertulis maupun lisan, sumber data dalam penelitian ini ada dua yaitu:

1. Data primer adalah data yang langsung oleh orang yang berkepentingan atau memakai data tersebut, dalam penelitian ini adalah guru pendidikan agama islam di SDN Karyadadi dan orang tua yang anak-anaknya kecanduan *game online*.
2. Data sekunder adalah data yang biasanya telah tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen, data sekunder yang diperoleh penelitian ini adalah data yang diperoleh langsung dari pihak-pihak yang berkaitan dengan data-data yang menyangkut kasus-kasus siswa yang kecanduan *game online* yang dialami oleh peserta didik di SDN Karyadadi Musi Rawas.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini

adalah observasi, wawancara dan dokumentasi, untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut.⁵⁹

1. Observasi

Metode observasi adalah teknik pengumpulan data dengan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang diteliti, metode ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui secara langsung situasi lingkungan dan tempat penelitian. Sedangkan menurut Winano Surakhmad mengadakan pengamatan secara langsung (tanpa alat) terhadap gejala subyek yang diselidiki, baik pengamatan itu dilakukan dalam situasi buatan yang khusus diadakan. Ada beberapa jenis teknik observasi yang bisa digunakan dalam penelitian ini tergantung keadaan dan permasalahan yang ada, maka peneliti menggunakan observasi non partisipan, pada teknik ini peneliti berada diluar subyek yang diamati dan tidak ikut dalam kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan, maka hal-hal yang diamati menggunakan metode observasi non partisipan ini adalah:

1. Tempat atau lokasi subyek penelitian yaitu: SDN Karyadadi Musi Rawas.
2. Pelaku yaitu: Guru pendidikan agama islam dan orang tua yang anaknya kecanduan *game online* di SDN Karyadadi Musi Rawas.
3. Masalah tentang kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online*.

2. Wawancara

⁵⁹ Sugiono, "Metode.....", 300.

Wawancara adalah alat pengumpulan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk menjawab secara lisan pula.⁶⁰ Wawancara ini digunakan bertujuan untuk memperoleh informasi dan mengetahui kolaborasi guru dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online*, dalam pelaksanaan penulis menggunakan jenis wawancara bebas terpimpin artinya penulis telah menyiapkan beberapa pertanyaan yang diajukan membawa pedoman dan yang hanya berupa garis besar tentang hal-hal yang ditanyakan. Wawancara dilakukan kepada sumber data primer, yaitu guru pendidikan agama islam di SDN Karyadadi musirawas, kepala sekolah, orang tua. Data-data yang diharapkan dari wawancara mendalam tersebut yaitu kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* di sdn karyadadi musirawas.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini diperlukan sebagai data pendukung terutama untuk mengungkapkan data yang bersifat administrative dan data kegiatan yang bersifat dokumentasi. Dokumentasi ini bertujuan untuk menjadi alat bukti dan data akurat terkait keterangan dokumen. Dalam pendokumentasian ini, data yang diambil tentang dokumen-dokumen apa saja yang ada hubungannya dengan yang dikaji oleh peneliti, mulai dari surat, laporan, berita acara, data tentang profil, visi misi SDN Karyadadi Musirawas

⁶⁰ Nurul Zuriyah, *Metode Penelitian Sosial Dan Pendidikan* (Jakarta: Media Grafika, 2007), 179.

Rawas. Daftar jumlah guru dan siswa, prestasi siswa dan lain sebagainya yang mendukung terhadap terselesaikannya skripsi ini.

F. Teknik Analisis Data

Berdasarkan judul diatas maka teknik analisa datanya adalah analisa data deskriptif.⁶¹ Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya, sehingga mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.⁶²

Analisa data ini bertujuan untuk memberikan deskriptif mengenai subyek penelitian berdasarkan data dari data yang diperoleh dari kelompok subyek yang diteliti dan tidak dimasud untuk menguji hipotesis, sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk menemukan kekurangan dan kelemahannya, sehingga dapat ditemukan strategi penyempurnaannya.⁶³ Setelah data terkumpul, analisis dilaksanakan dengan melalui beberapa tahapan yaitu: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Sewaktu menganalisis data-data yang bersifat kualitatif tersebut peneliti menggunakan teknik analisa data dilapangan. Model Miles and Huberman yang terdapat didalam buku Sugiyono yaitu sebagai berikut:

1. Data Reduction (Reduksi Data)

⁶¹ Sugiono, "Metode.....", 435.

⁶² Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013), 334.

⁶³ Sugiono, "Metode.....", 435.

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan, makin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan. Jadi reduksi data ini merupakan suatu penyederhanaan data yang telah terkumpul agar lebih mudah dipahami oleh peneliti.

2. *Data Display (Penyajian Data)*

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplay data. Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya.

3. *Conclusion Drawing (Penarikan Kesimpulan)*

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan

mengumpulkan data, maka kesimpulannya dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.⁶⁴

G. Teknik Keabsahan Data

Untuk memperoleh tingkat keabsahan data, teknik yang digunakan ketekunan pengamatan, yakni serangkaian kegiatan yang dibuat secara terstruktur dan dilakukan dengan serius dan berkesinambungan terhadap segala realistik yang ada dilokasi penelitian dan untuk menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur didalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan dengan melakukan ketekunan pengamatan-pengamatan mendalam. Maka dalam hal ini peneliti mampu menguraikan secara rinci berkesinambungan terhadap proses bagaimana penemuan secara rinci tersebut dapat dilakukan.

1. Trianggulasi Data, yakni teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang diluar data yang terkumpul untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data-data tersebut. Hal ini dapat berupa penggunaan sumber, metode penyidik dan teori.⁶⁵
2. Trianggulasi Sumber, untuk menguji keabsahan data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Membandingkan dan mengecek kembali informasi yang diperoleh menggunakan alat dan waktu yang berbeda dalam penelitian kualitatif guna meningkatkan kepercayaan dan akurat penelitian.⁶⁶

⁶⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2010), 338-345.

⁶⁵ *Ibid*, 178.

⁶⁶ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta:CV Alfabeta, 2005), 41.

3. Trianggulasi Teknik, untuk menguji keabsahan data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara lalu di cek dengan observasi dan dokumentasi.⁶⁷ Metode triangulasi sumber dan teknik, dengan langkah-langkah sebagai berikut: Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil data wawancara dan observasi.⁶⁸

⁶⁷ Matew B. Milestal, (Alih Bahasa Tjettjep Rohendi Rohidi)., *Analisa Data Kualitatif* (Jakarta: UI Press, 1999), 127.

⁶⁸ Abdul Hadidan Hartono, *Metodologi Penelitian dan Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 1998), 173.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Data Umum Penelitian

1. Sejarah Singkat SDN Karyadadi Musi Rawas

Sekolah Dasar Negeri Karyadadi adalah salah satu lembaga pendidikan yang berdiri pada tahun 1970, sebelum Sekolah Dasar Negeri Karyadadi berubah nama dulunya adalah 2 SD yang menjadi 1 bernama SDN Sadarkarya 1. Kemudian pada tahun 1979 ini diadakan pemekaran menjadi 2 SD yaitu SDN Sadarkarya 1 dan SDN Sadarkarya 2. Kemudian di tahun 2002 ada perekropingan kembali dan berubah menjadi SDN Karyadadi Musi Rawas.

Sekolah Dasar Negeri Karyadadi ini beralamat di desa Karyadadi, kecamatan Purwodadi, kabupaten Musi Rawas, provinsi Sumatra Selatan. SDN Karyadadi berada di koordinat garis lintang: -3.0884933 dan garis bujur: 102.9874017 sehingga mudah terjangkau oleh warga sekitar.

Sekolah Dasar Negeri Karyadadi Musi Rawas merupakan sekolah dasar negeri yang beroperasi 6 hari dalam sepekan, yaitu hari senin-sabtu. SDN Karyadadi ini sudah bersertifikat akreditasi B, dan kurikulum yang digunakan disekolah ini sekarang kurikulum merdeka untuk kelas 1-3 dan K13 un tuk kelas 4-6.⁶⁹

⁶⁹ Artikariani, Kepala sekolah SDN Karyadadi Musi Rawas, Wawancara 04 Maret 2023

2. Visi - Misi dan Tujuan SDN Karyadadi Musi Rawas

a. Visi

Mewujudkan peserta didik yang bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, mandiri, kreatif, serta bernalar kritis.

b. Misi

- 1) Mengamalkan ibadah sesuai perintah agama.
- 2) Membiasakan bersikap jujur, menghargai dan mandiri dalam tindakan.
- 3) Mengasah kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik, sehingga mampu bertahan dalam berbagai keadaan.
- 4) Mendorong dan melatih semangat berprestasi serta mampu berkompetensi menghadapi persaingan global.
- 5) Memupuk budaya peduli dan rasa empati terhadap lingkungan sekitar.
- 6) Melatih sikap gotong royong dan mencari solusi dalam menghadapi masalah.

c. Tujuan

- 1) Membentuk peserta didik yang taat dalam beribadah.
- 2) Menjadikan peserta didik yang memiliki karakter jujur, menghargai, mandiri dan empati.
- 3) Menciptakan peserta didik yang cerdas dan mampu beradaptasi dengan

situasi dan kondisi dalam menghadapi persaingan global abad 21.⁷⁰

3. Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Adapun data tenaga pendidik dan kependidikan yang peneliti temukan dilapangan adalah sebagai berikut:⁷¹

Tabel 4.1
Tenaga Pendidik SDN Karyadadi Musi Rawas

| No | Nama | NIP | Jabatan |
|----|-----------------------------|--------------------|--------------------------------|
| 1 | Artikariani, S.Pd.SD | 197311171996112001 | Kepala Sekolah |
| 2 | Desy Wahyuningsih, S.Pd | - | Guru Kelas |
| 3 | Elisabeth M Palantung, S.Pd | 196807182007012006 | Guru Kelas |
| 4 | Marsini, S.Pd.I | 196605041987032005 | Guru Mapel |
| 5 | Martuti, S.Pd | 197010042008012005 | Guru Kelas |
| 6 | Pijar Fajrianto, S.Pd | 199611252022211005 | Guru Kelas |
| 7 | Sriyanto, S.Pd | 198203072022211018 | Guru Mapel |
| 8 | Sulastri, S.Pd | 197003162005012004 | Guru Kelas |
| 9 | Triati, S.Pd | 199008252022212015 | Guru Kelas / Bendahara sekolah |
| 10 | Liana Indriani, S.Pd | - | Guru Mapel |

4. Data Siswa SDN Karyadadi Musi Rawas

Dari data yang peneliti temukan dilapangan bahwa siswa di SDN Karyadadi berjumlah 125, yang terdiri dari 74 laki-laki dan 51 perempuan.⁷²

⁷⁰ Dokumen Sekolah Tahun Ajaran 2022/2023

⁷¹ Dokumen Sekolah Tahun Ajaran 2022/2023

⁷² Dokumen Sekolah Tahun Ajaran 2022/2023

5. Data Sarana dan Prasarana SDN Karyadadi Musi Rawas

Adapun data sarana dan prasarana yang peneliti temukan dilapangan sebagai berikut:

Tabel 4.2
Sarana Prasarana SDN Karyadadi Musi Rawas

| No | Sarana Prasarana | Jumlah | Status |
|----|----------------------|--------|--------|
| 1 | Perpustakaan | 1 | Layak |
| 2 | Perumahan guru | 1 | Layak |
| 3 | Mushola | 1 | Layak |
| 4 | Ruang Kelas | 6 | Layak |
| 5 | Gudang olahraga | 1 | Layak |
| 6 | Ruang Guru | 1 | Layak |
| 7 | Ruang Kepala Sekolah | 1 | Layak |
| 8 | UKS | 1 | Layak |
| 9 | WC siswa | 4 | Layak |
| 10 | WC Guru | 2 | Layak |
| 11 | Kantin | 1 | Layak |

Dari data yang peneliti temukan dilapangan bahwa sarana dan prasarana di SDN Karyadadi sebagai berikut: Perpustakaan 1 layak digunakan, perumahan guru 1 layak digunakan, mushola 1 layak digunakan, ruang kelas 6 layak digunakan, gudang olahraga 1 layak digunakan, ruang guru 1 layak digunakan, ruang kepala sekolah 1 layak digunakan, uks 1 layak digunakan, wc siswa 4 layak digunakan, wc guru 2 layak digunakan dan kantin 1 layak digunakan.⁷³

⁷³ Dokumen Sekolah Tahun Ajaran 2022/2023

B. Temuan

Penelitian ini dilakukan peneliti di SDN Karyadadi Musi Rawas. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa responden dan narasumber yang terdiri dari 2 guru pendidikan agama islam, kepala sekolah, 2 wali kelas dan 4 orang tua yaitu Ibu MS (Guru PAI), LI (Guru PAI), Ibu AR (Kepsek), TR (wali kelas), Ibu MT (wali kelas) serta Ibu SS (orang tua), Ibu KS (orang tua), Ibu PR (orang tua), dan Ibu PS (orang tua), yang dimana responden dan narasumber ini yang ditetapkan sebagai kriteria mengenai bentuk kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua.

Setelah peneliti memperoleh data dan informasi tentang Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam dan Orang Tua dalam Menangani Siswa yang Kecanduan *Game Online* di SDN Karyadadi Musi Rawas melalui observasi, wawancara dan dokumentasi dari lokasi penelitian maka selanjutnya menyaring dan mengaplikasikan data tersebut, dengan begitu akan terlihat jawaban dari perumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya. Adapun hasil temuan yang dilakukan peneliti dilapangan dengan harapan untuk menjawab pertanyaan dari penelitian yang telah dirumuskan dalam bab sebelumnya ialah sebagai berikut:

1. Dampak Kecanduan Game Online di SDN Karyadadi Musi Rawas.

Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif, dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat/pengaruh baik bagi penggunanya.

Untuk mengetahui dampak kecanduan *game online*, maka pertama kali peneliti melakukan wawancara. Dari wawancara tersebut ditemukan bahwa terdapat dampak dan negative dalam bermain *game online* sesuai kutipan wawancara berikut:

“...Sebenarnya mbak, ada banyak hal positif bermain *game online* diantaranya menghilangkan stress, meningkatkan konsentrasi dan meningkatkan kemampuan berbahasa inggris. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa terdapat dampak negatif nya siswa menjadi brutal atau dia akan mengamuk jika hp itu dijauhkan ke anak. Sehingga perlu penanganan yang efektif dari guru dan orang tua...” (AR, 37-41)⁷⁴

Berdasarkan kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *handphone* yang tidak bijak dapat menyebabkan dampak yang menyebabkan dampak buruk bagi penggunanya terutama bagi siswa. Sehingga guru pendidikan agama islam dan guru bisa melakukan kolaborasi dalam penanganan ini.

Untuk mengetahui solusi apa yang sekolah lakukan untuk menangani siswa yang kecanduan game online. Dalam menangani peneliti melakukan wawancara. Dari wawancara tersebut ditemukan bahwa solusi untuk menangani dampak kecanduan *game online* adalah.

”...Saya meminta guru pendidikan agama islam dan orang tua untuk berkolaborasi dalam hal ini, meminta siswa menggunakan *handphone* dengan bijak seperti mencari informasi, menasehati, mengarahkan dan memotivasi siswa untuk menggunakan gadget seperlunya saja dan

⁷⁴ AR, 37-41

menjauhi bermain game online. Kemudian sekolah mengadakan organisasi untuk mengalihkan organisasi seperti sholat dhuha berjamaah, pramuka, kemudian berikan pr dari sekolah dan memberitahu orang tua untuk mendampingi anak dirumah..”(AR, 42-47)⁷⁵

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa: guru meminta orang tua untuk memberikan batasan durasi penggunaan *handphone* agar anak menggunakannya dengan seperlunya saja. Kemudian piha sekolah mengadakan organisasi yang dimana untuk mengalihkan perhatian siswa agar tida bermain *game online*.

2. Bentuk Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam dan Orang Tua dalam Menangani Siswa yang Kecanduan *Game Online* di SDN Karyadadi Musi Rawas.

Kolaborasi adalah suatu usaha untuk mencapai tujuan bersama yang telah ditetapkan melalui pembagian tugas dan semua terarah dengan pada satu tujuan. Dengan ini kolaborasi guru pendidikan agama islam sangat diperlukan dalam menangani siswa yang kecanduan *game online*. Dengan campur tangan antara guru dan orang tua masalah siswa akan segera cepat tertangani. Kemudian kedua nya saling mengadakan komunikasi yang baik untuk perkembangan siswa.

Untuk mengetahui bentuk kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online*, maka pertama kali yang diungkapkan terlebih dahulu adalah kolaborasi dalam mengidentifikasi, kolaborasi dalam menangani, kolaborasi dalam

⁷⁵ AR,42-47

mengevaluasi, kolaborasi dalam peran dan kolaborasi dalam metode yang digunakan.

Untuk mengetahui bagaimana kolaborasi orang tua dan guru pendidikan agama islam dalam mengidentifikasi peneliti melakukan wawancara. Dari wawancara tersebut ditemukan bentuk kolaborasi orang tua dan guru PAI dalam mengidentifikasi siswa yang kecanduan *game online* adalah.

Pertama, orang tua melaporkan ke guru pendidikan agama islam atau ke wali kelas tentang kondisi anaknya sesuai kutipan wawancara berikut:

“...Iya benar memang siswa kami ada yang kecanduan *game online* menurut laporan dari guru pendidikan agama islam dan pihak orang tua dari kelas yang satunya melapor bahwa ada siswa yang dikelas sering tidur dan gak fokus belajar pas ditanyai ternyata sering main *game online* sampai larut malam...”(AR, 1-4)⁷⁶

“...Awalnya saya juga kurang tau masalah ini tetapi terdapat laporan dari pihak orang tua ke guru pendidikan agama islam kemudian guru pendidikan agama islam itu malapor ke saya sebagai wali kelas kemudian saya mengkonfirmasi ke kepala sekolah untuk kelanjutan menangani masalah ini dengan berkolaborasi kepada orang tua dengan memanggil orang tua dengan via grup wa dan surat panggilan untuk membicarakan masalah siswa ini dengan cepat agar cepat tertangani...”(MT, 1-6)⁷⁷

“...Bentuk kolaborasinya itu biasanya pihak orang tua lapor jika ada masalah kepada siswa dengan menggunakan grup *whatsapp* terkadang guru yang memanggil orang tua dengan surat panggilan untuk mengadakan rapat...”(SS, 1-3)⁷⁸

Kedua, guru pendidikan agama islam mengidentifikasi kemudian

⁷⁶ AR, 1-4

⁷⁷ MT, 1-6

⁷⁸ SS, 1-3

lapor ke orang tua, sesuai kutipan wawancara berikut:

“...Dalam hal ini saya pernah melihat keanehan yang terjadi pada siswa yang mengeluh matanya sakit saat melihat papan tulisan di papan tulis deng itu saya mengkonfirmasi kepada wali kelas kemudian ke orang tua siswa ada siswa yang dikelas setiap hari mengantuk pas saya Tanya ternyata sering bermain *game* sampai larut malam..”(LI, 1-4)⁷⁹

“...Guru dan orang tua harus melakukan kolaborasi dengan orang tua, awalnya saya melihat ada gejala pada si anak bahwa matanya sakit saat melihat papan tulis laporan itu disampaikan oleh guru mata pelajaran yaitu guru pendidikan agama islam dan akhirnya saya dan guru pendidikan agama islam melaporkan kejadian ini kepada kepala sekolah, gejala seperti ini gejala awal yang mengarah atau beresiko tinggi pada kecanduan gadget kemudian ada bentuk identifikasi yang harus dilakukan guru bersama orang tua yaitu dengan memanggil orang tua dengan melalui grup *whatsapp* atau surat panggilan agar siswa dalam penanganan masalah yang lebih cepat...”(TR,1-8)⁸⁰

“...Bentuk kolaborasinya itu biasanya saya mendapat laporan jika ada masalah kepada siswa dengan menggunakan grup *whatsapp* terkadang guru yang memanggil orang tua dengan surat panggilan untuk mengadakan rapat...”(PR,1-3)⁸¹

“...Bentuk kolaborasinya biasanya saya mendapat laporan jika ada masalah kepada siswa dengan menggunakan grup *whatsapp* terkadang guru yang memanggil orang tua dengan surat panggilan untuk mengadakan rapat...”(PS,1-3)⁸²

Berdasarkan kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk kolaborasi guru pendidikan agama islam dan guru dalam mengidentifikasi siswa yang kecanduan *game online* adalah guru yang mendapat laporan dari orang tua bahwa siswa kecanduan *game online* dan guru yang mengidentifikasi kemudian menyampaikan kepada orang tua.

⁷⁹ LI, 1-4

⁸⁰ TR, 1-8

⁸¹ PR, 1-3

⁸² PS, 1-3

Untuk mengetahui bagaimana kolaborasi orang tua dan guru pendidikan agama islam dalam menangani peneliti melakukan wawancara. Dari wawancara tersebut ditemukan bentuk kolaborasi orang tua dan guru PAI dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* adalah.

Pertama, guru meminta orang tua untuk memantau, membimbing, sesuai dengan kutipan wawancara berikut. “...Dalam hal ini ya itu tadi guru meminta orang tua memantau siswa yang bersangkutan, ...”(MS,5-7)⁸³

“...Meminta orang tua terus memantau anak agar anak tidak berketerusan dalam bermain *game online*...”(LI,5-7)⁸⁴

“...Orang tua di minta untuk membuat hukuman atau peringatan kepada siswa, atau membuat daftar dalam bermain *game* kapan, waktu belajar kapan dan mengontrol anak..”(AR,5-8)⁸⁵

“...Ya bentuk kolaborasinya jika siswa sudah kecanduan maka guru dan orang tua mengalihkan perhatian siswa supaya tidak selalu berfikir main *game* setiap hari dan juga harus ada komunikasi yang baik antara guru dan orang tua tersebut...”(TR,9-11)⁸⁶

“...kami berharap juga guru di sela-sela pembelajaran menyampaikan dampak negative dari *game online*...”(SS, 6-8)⁸⁷

“...Dalam hal ini kami diminta harus ketat dalam memantau anak, membimbing dan mendampingi...”(KS,5-6)⁸⁸

“...Biasanya dalam hal ini bentuk kolaborasinya saling saling sama-

⁸³ MS, 5-7

⁸⁴ LI, 5-7

⁸⁵ AR, 5-8

⁸⁶ TR, 9-11

⁸⁷ SS, 6-8

⁸⁸ KS, 5-6

sama membimbing baik dirumah maupun di sekolah...”(PR,4-5)⁸⁹

“...Terkadang guru memberi tugas kegiatan sehari-hari, meminta orang untuk selalu mendampingi..”.(PS,4-5)⁹⁰

Kedua, guru pendidikan agama islam melakukan kegiatan fisik, seperti berkebun, olahraga. Kemudian melaporkan ke orang tua untuk menerapkan itu dirumah dengan pantauan dari orang tua.

“..Siswa dapat diajak ke kegiatan yang lebih menggunakan fisik seperti olahraga, berkebun dan jika dirumah guru meminta orang tua siswa untuk melakukan aktivitas beres-beres rumah, diajak berkebun atau ke sawah dengan itu siswa akan lupa dengan kegiatan main *game onlinenya*...”(MT,7-10)⁹¹

Berdasarkan kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk kolaborasi guru pendidikan agama islam dan guru dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* adalah Guru meminta orang tua untuk mengalihkan perhatian siswa supaya tidak selalu berfikir main *game online*, memantau siswa membimbing siswa dan dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* adalah guru dan orang tua mengajak siswa ke kegiatan yang lebih menggunakan fisik. Kemudian guru mengkonfirmasi ke orang tua untuk melakukan aktivitas menggunakan fisik seperti beres-beres rumah, diajak berkebun dan lain-lain dengan itu siswa akan lupa dengan kegiatan bermain *game online*.

⁸⁹ PR, 4-5

⁹⁰ PS, 4-5

⁹¹ MT, 7-10

Untuk mengetahui bagaimana kolaborasi orang tua dan guru pendidikan agama islam dalam mengevaluasi peneliti melakukan wawancara. Dari wawancara tersebut ditemukan bentuk kolaborasi orang tua dan guru PAI dalam mengevaluasi siswa yang kecanduan *game online* adalah.

Pertama, Guru mengumpulkan siswa yang bermasalah, kemudian melakukan diskusi dengan orang tua dan berkoordinasi dengan kepala sekolah dan wali kelas. Sesuai wawancara sebagai berikut.

“...Mengumpulkan siswa yang memiliki masalah kecanduan ini kemudian melakukan diskusi dengan orang tua siswa, koordinasi dengan guru lainnya atau kepada wali kelas dan juga bertanya kepada siswa lainnya untuk mendapatkan info keseharian anak yang kecanduan *game online* itu dikelas...”(MS,8-11)⁹²

“...Memanggil siswa dan orang tua untuk memastikan dan membicarakan penanganan selanjutnya dengan berkontribusi kepada kepala sekolah, wali kelas, guru pendidikan agama lainnya dan orang tua.(LI,8-10)⁹³

“...Memanggil orang tua siswa dan membicarakan mengenai proses kolaborasi selama ini antara pihak sekolah dan orang tua yakni apakah anak-anak dirumah ada perubahan yang signifikan sehingga dapat mengevaluasinya bersama dengan orang tua...”(AR, 9-11)⁹⁴

“..Berkomunikasi dengan orang tua mengenai proses kolaborasi selama antara pihak sekolah dan orang tua yakni apakah siswa dirumah ada perubahan yang signifikan sehingga dapat mengevaluasinya bersama dengan orang tua...”(TR,12-14)⁹⁵

⁹² MS, 8-11

⁹³ LI, 8-10

⁹⁴ AR, 9-11

⁹⁵ TR, 12-14

“...Biasanya kita akan liat itu mbak siswa setelah kecanduan *game online* akan jarang mengobrol dengan orang tua terlalu banyak mengurung diri dikamar bermain *gadget* maka dari itu guru harus mengevaluasi antara orang tua dan siswa agar saat jelaskan prihal buruk tentang kecanduan *game online* ke siswa dan orang tua jadi tau masalah siswa kemudian bakal ada pengawasan dari kedua pihak itu...”(MR,11-15)⁹⁶

“...Mengevaluasinya orang tua biasanya dikonfirmasi langsung oleh guru untuk datang kesekolah kemudian melakukan diskusi dengan orang tua dan anak saya juga dipanggil untuk membicarakan keseharian siswa...”(SS, 6-8)⁹⁷

“...Saya biasanya dikonfirmasi dipanggil langsung oleh guru untuk datang ke sekolah kemudian melakukan diskusi dengan orang tua dan anak saya juga dipanggil untuk membicarakan keseharian siswa...”(KS,6-8)⁹⁸

“...Semua dikumpulkan langsung oleh guru untuk datang kesekolah melalui surat panggilan atau lewat *whatsapp* kemudian melakukan diskusi dengan orang tua dan anak dipanggil juga untuk membicarakan keseharian siswa...”(PR,6-8)⁹⁹

“...Semua dikumpulkan langsung oleh guru untuk datang kesekolah melakukan diskusi dengan orang tua dan anak dipanggil juga untuk membicarakan keseharian siswa...”(PS,6-8)¹⁰⁰

Berdasarkan kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa kolaborasi guru dan orang tua dalam mengevaluasi siswa kecanduan *game*

⁹⁶ MR, 11-15

⁹⁷ SS, 6-8

⁹⁸ KS, 6-8

⁹⁹ PR, 6-8

¹⁰⁰ PS, 6-8

online dengan semua dikumpulkan dalam satu tempat semua pihak yang bersangkutan untuk membicarakan keseharian siswa karena siswa yang kecanduan *game online* biasanya kurang bersosialisasi dan dominan mengurung diri dikamar untuk main *game online* seharian. Dengan diadakan evaluasi guru dan orang tua dapat melakukan kolaborasi untuk memberi penjelasan kepada siswa bagaimana dampak negative dan positif untuk kesehatan maupun untuk belajar.

Untuk mengetahui bagaimana kolaborasi orang tua dan guru pendidikan agama islam dalam peran peneliti melakukan wawancara. Dari wawancara tersebut ditemukan bentuk kolaborasi orang tua dan guru PAI dalam peran siswa yang kecanduan *game online* adalah.

Pertama, guru menyuruh orang tua memantau anak melakukan hal-hal yang positif. Sesuai dengan kutipan sebagai berikut.

“...Guru menyuruh orang tua ikut andil dalam memantau anak dirumah supaya anak mau melakukan hal-hal yang positif agar anak lupa dengan aktivitasnya bermain *game*, beri nasehat mana yang benar dan mana yang salah guru pun begitu juga disekolah memantau anak dan menasehati anak...”(MS,12-15)¹⁰¹

“...Peran guru itu penting untuk permasalahan siswa tetapi orang tua juga lebih berperan penting karna waktu lebih banyak dengan orang tua jadi guru menyampaikan kepada orang tua agar anak mau melakukan hal-hal yang positif seperti mengaji yang sekolah adakan agar siswa lupa dengan kegiatan yang bermain game online dan guru pun memberikan tugas yang bergambar agar anak tidak bosan seperti buku cerita atau lainnya...”(LI,11-16)¹⁰²

¹⁰¹ MS, 12-15

¹⁰² LI, 11-16

“...Yang guru dan orang tua lakukan adalah membicarakan dengan siswa bahayanya jika telah kecanduan bermain *game online* untuk masa depan dan kesehatan dengan orang tua mengkomunikasikan tentang menyuruh membatasi siswa bermain hp hanya 1-2 jam saja bermain *game* peran guru lebih penting tapi peran orang tua yang mempunyai waku lebih banyak, amat lebih penting untuk mendampingi siswa dirumah...”(TR, 15-19)¹⁰³

“...Iya saya memantau anak saya dirumah supaya anak mau melakukan hal-hal yang positif agar anak lupa dengan aktivitasnya bermain *game*, beri nasehat mana yang benar dan mana yang salah...”(SS,9-11)¹⁰⁴

“...Kalau saya biasaya, guru memberikan tugas seperti buku bergambar saya dampingi anak untuk mengerjakan...”(KS,9-10)¹⁰⁵

“...Kalau saya terlalu sibuk bekerja disiang harinya, biasanya cara saya pas dimalam harinya mendampingi atau memantau anak supaya anak mau melakukan hal-hal yang positif agar anak lupa dengan aktivitasnya bermain *game* beri nasehat mana yang benar dan mana yang salah...”(PR, 9-12)¹⁰⁶

“...Kalau saya sibuk bekerja juga disiang harinya, biasanya cara saya pas malam harinya mendampingi atau memantau anak saya dirumah mengerjakan pekerjaan rumah...”(PS, 9-10)¹⁰⁷

¹⁰³ TR, 15-19

¹⁰⁴ SS, 9-11

¹⁰⁵ KS, 9-10

¹⁰⁶ PR, 9-12

¹⁰⁷ PS, 9-10

Kedua, guru mengadakan kegiatan di luar sekolah maupun dalam kemudian guru meminta orang tua memantau pendampingan atau pendekatan kepada anak. Sesuai kutipan wawancara berikut.

“...Untuk menangani kecanduan *game online* ini sekolah sebenarnya sudah menyediakan ekstrakurikuler atau kegiatan kerohanian didalam maupun diluar sekolah sehingga anak siswa memiliki kegiatan yang positif untuk dirinya...”(AR,12-14)¹⁰⁸

“...Dengan melakukan dampingan kepada siswa dan pendekatan siswa agar siswa lebih luasa bercerita dengan guru...”(MT, 16-17)¹⁰⁹

Berdasarkan kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa pertama guru dan orang tua memiliki peran masing-masing. Peran guru hanya bisa menasehati di jam sekolah saja dengan memberikan tugas kepada siswa. Guru meminta orang tua untuk memantau, mendampingi kegiatan siswa supaya anak melakukan hal-hal yang positif, memberi nasehat, memberi batesan bermain *game* agar siswa terbiasa melakukan hal-hal yang positif. Sibuk bekerja membuat orang tua sehingga anak kurang mendapatkan perhatian, kasih sayang sehingga anak mengalihkannya dengan bermain *game online*. Kedua peran guru dan orang tua harus menyediakan ekstrakurikuler atau kegiatan kerohanian didalam maupun diluar sehingga siswa memiliki kegiatan yang positif.

¹⁰⁸ AR, 12-14

¹⁰⁹ MT, 16-17

Untuk mengetahui bagaimana kolaborasi orang tua dan guru pendidikan agama islam dalam metode yang digunakan peneliti melakukan wawancara. Dari wawancara tersebut ditemukan bentuk kolaborasi orang tua dan guru PAI dalam metode yang digunakan siswa yang kecanduan *game online* adalah.

Pertama, metode sholat dhuha dan mengaji secara rutin kemudian guru menerapkannya dirumah dengan dampingan dari orang tua. Sesuai dengan kutipan wawancara berikut.

“...Ada metode lain yaitu sholat dhuha secara rutin disekolah menyampaikan kepada orang tua jika pas libur sekolah metode itu dijalankan dirumah agar siswa terbiasa melakukan hal-hal yang positif...”(MS, 16-18)¹¹⁰

“...Program metode yang kami adakan yaitu sholat dhuha dan hapalan al-quran atau mengaji bersama sebelum memulai pelajaran dan meminta orang tua untuk membatasi bermain gadget agar anak terbiasa dan mengurangi kecanduan *game online*...”(LI,18-19)¹¹¹

“...Sekolah setiap hari selalu menanamkan nilai-nilai kerohanian seperti mengaji bersama dan sholat dhuha berjamaah...”(AR, 15-16)¹¹²

“...Sekolah mengadakan sholat dhuha bersama setiap hari dengan guru yang bergantian membimbingnya dilanjutkan mengaji sebelum menjalankan pelajaran, di luar sekolah juga ada mengaji yang pihak sekolah adakan supaya siswa lebih disibukkan dengan hal yang positif...”(TR, 20-23)¹¹³

¹¹⁰ MS, 16-18

¹¹¹ LI, 18-19

¹¹² AR, 15-16

¹¹³ TR, 20-23

“..Membiasakan siswa melakukan sholat dhuha dan mengaji bersama kemudian mengenalkannya dengan kegiatan atau metode yang lebih positif lagi...”(MT, 18-19)¹¹⁴

Ketika dikonfirmasi pada orang tua yang bersangkutan mengenai metode yang digunakan dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* adalah dengan melakukan ekstrakurikuler, mengaji, sholat dhuha. “...Dengan metode mengaji dan ekstrakurikuler anak saya menjadi disibukkan ke hal yang baik dan mulai lupa dengan bermain *game online*...”(SS, 12-13)¹¹⁵

“...Menyuruh anak mengaji dan sholat dhuha seperti arahan dari guru, sebagai orang tua hanya bisa menjalankan yang terbaik untuk perkembangan anak...”(PR, 13-16)¹¹⁶

“..Metode yang diterapkan disekolah akan saya terapkan juga dirumah sesuai dengan arahan dari sekolah...”(PS, 11-13)¹¹⁷

“...Dengan membatasi anak bermain gadget, menyuruh mengaji dan sholat dhuha seperti program metode yang diadakan sekolah. Sebagai orang tua hanya bisa menjalankannya, terkadang anak saya ajak berkebun dan bersosial ke luar agar tidak terlalu fokus ke *game online*...”(KS, 11-14)¹¹⁸

¹¹⁴ MT, 18-19

¹¹⁵ SS, 12-13

¹¹⁶ PR, 13-16

¹¹⁷ PS, 11-13

¹¹⁸ KS, 11-14

Dari kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa metode yang digunakan untuk kolaborasi pertama, guru dan orang tua diantaranya metode mengaji didalam mau pun diluar sekolah, sholat dhuha bersama, ekstrakurikuler. Kedua, guru mengarahkan orang tua untuk menjalankan metode yang telah guru tetapkan dengan tujuan agar siswa mampu melupakan kegiatan yang kurang bermanfaat menjadi kegiatan yang bermanfaat.

3. Bagaimana Pelaksanaan Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam dan Orang Tua dalam Menangani siswa yang Kecanduan *Game Online* di SDN Karyadadi Musi Rawas.

Berdasarkan wawancara dengan responden atau narasumber ada beberapa pelaksanaan kolaborasi guru dan orang tua agar siswa mampu menghindari dari kecanduan game online diantaranya adalah kebiasaan menjalankan kebiasaan positif.

Untuk mengetahui pelaksanaan kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online*, maka pertama kali yang diungkapkan terlebih dahulu adalah pelaksanaan kolaborasi dalam mengidentifikasi, pelaksanaan kolaborasi dalam menangani, pelaksanaan kolaborasi dalam mengevaluasi, pelaksanaan kolaborasi dalam peran dan pelaksanaan kolaborasi dalam metode yang digunakan.

Untuk mengetahui bagaimana kolaborasi orang tua dan guru pendidikan agama islam dalam mengidentifikasi peneliti melakukan wawancara. Dari wawancara tersebut ditemukan bentuk kolaborasi orang tua dan guru PAI dalam mengidentifikasi digunakan siswa yang kecanduan *game online* adalah.

Pertama, guru menjadi pendengar yang baik disekolah kemudian guru meminta orang tua menjadi pendengar keluhan. Sesuai wawancara berikut.

“...Senantiasa menjadi pendengar yang baik disekolah dan untuk dirumah tugas orang tua menjadi pendengar yang baik dirumah, bisa mendengar keluhan siswa, kebahagiaan dan lebih terkondisikan antara bermain dan belajar berikan perhatian dan waktu kepada anak...”(MS, 19-22)¹¹⁹

“...Guru dan orang tua harus mendengarkan keluhan dari siswa, menjadi pendengar yang baik...”(LI, 20-21)¹²⁰

“...Menjadi pendengar yang baik untuk anak saya mendampingi anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru...”(SS, 14-15)¹²¹

“...Menjadi pendengar yang baik untuk anak saya mendampingi anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru...”(KS, 15-16)¹²²

“...Lebih banyak meluangkan waktu untuk anak, pendengar yang baik

¹¹⁹ MS, 19-22

¹²⁰ LI, 20-21

¹²¹ SS, 14-15

¹²² KS, 15-16

untuk anak saya mendampingi anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru...”(PR, 17-18)¹²³

“...Lebih banyak meluangkan waktu untuk anak atau terkadang bergantian memantaunya anak saya lebih nurut pada bapaknya karna rasa takut, pendengar yang baik untuk anak saya. Mendampingi anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru...”(PS, 14-16)¹²⁴

Kedua, dilakukan ketika ada siswa yang bermasalah dalam proses belajar. Sesuai dengan kutipan wawancara berikut. “...Pelaksanaan itu dilakukan ketika siswa tersebut terhambat atau bermasalah dalam proses belajar...”(AR, 17-18)¹²⁵

“...Pelaksanaan kolaborasi antara guru dan orang tua bisa dilakukan lewat grup *whatsapp* guru dan orang tua atau langsung memanggil orang tua siswa kesekolah jadi guru dan orang tua terjalin komunikasinya yang baik untuk perkembangan siswa...”(TR, 24-26)¹²⁶

“...Pelaksanaan kolaborasinya bisa dilakukan dengan kegiatan yang sekolah adakan seperti mengaji bersama, eskul pramuka intinya memberikan kegiatan yang positif untuk siswa agar lupa dengan kegiatannya bermain *game online*...”(MT, 20-22)¹²⁷

Berdasarkan dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam mengidentifikasi siswa yang kecanduan *game online* adalah guru dan orang tua harus meluangkan waktu untuk siswa sangat lah penting untuk memantau siswa dan dalam hal ini guru dan orang tidak hanya dituntut

¹²³ PR, 17-18

¹²⁴ PS, 14-16

¹²⁵ AR, 17-18

¹²⁶ TR, 24-26

¹²⁷ MT, 20-22

untuk memantau ataupun membimbing tetapi juga menjadi pendengar yang baik untuk siswa.

Untuk mengetahui pelaksanaan kolaborasi orang tua dan guru pendidikan agama islam dalam menangani peneliti melakukan wawancara. Dari wawancara tersebut ditemukan bentuk kolaborasi orang tua dan guru PAI dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* adalah.

Pertama, Memberi kesibukan untuk siswa, memberi peraturan yang ketat. Sesuai dengan wawancara berikut.

“...Dengan memberikan kesibukan untuk siswa dengan mengadakan kegiatan mengaji diluar sekolah, memberikan tugas sekolah yang menarik buat jadwal main game yang ketat bantu anak untuk menyibukkan diri dengan kegiatan yang positif menciptakan peraturan dan hukuman yang ketat disekolah maupun dirumah...”(MS, 23-26)¹²⁸

“...Dengan menyibukkan diri siswa di sekolah maupun dirumah agar siswa lupa dengan kegiatan bermain game online nya dengan ini siswa akan sedikit demi sedikit berubah...”(LI, 22-23)¹²⁹

“...Untuk menangani siswa yang bermasalah biasanya kami atau saya pribadi melakukan kegiatan pengalihan seperti kegiatan yang bikin senang anak didalam kelas dan luar kelas bisa belajar di luar kelas agar suasana anak berbeda dari yang sebelumnya...”(MT, 23-25)¹³⁰

“...Memberikan kesibukan untuk anak dengan menerapkan kegiatan mengaji, beri jadwal main game online yang ketat membantu anak untuk menyibukkan diri dengan kegiatan...”(SS, 16-17)¹³¹

“...Memberikan kesibukan untuk anak dengan menerapkan kegiatan

¹²⁸ MS, 23-26

¹²⁹ LI, 22-23

¹³⁰ MT, 23-25

¹³¹ SS, 16-17

mengaji, beri jadwal main yang ketat saat bermain game online yang membantu anak untuk menyibukkan diri dengan kegiatan...”(KS, 17-20)¹³²

“...Memberikan kesibukan untuk anak dengan menerapkan kegiatan yang sekolah arahkan...”(PR 19)¹³³

“...Pada hal ini orang tua harus memberikan kesibukan yang positif untuk anak, mendampingi anak dalam kegiatan apapun...”(PS, 17-18)¹³⁴

Kedua, guru menghubungi orang tua dan pihak sekolah. Sesuai dengan wawancara berikut. “...Menghubungi orang tua dengan guru pendidikan agama islam dan pihak sekolah...”(AR, 18)¹³⁵

“...Iya itu tadi selalu berkomunikasi dengan orang tua mengenai masalah siswa dalam pembelajaran akibat kecanduan *game online*...”(TR, 27-28)¹³⁶

Berdasarkan dari kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* adalah memberikan kesibukan

¹³² KS, 17-20

¹³³ PR, 19

¹³⁴ PS, 17-18

¹³⁵ AR, 18

¹³⁶ TR, 27-28

untuk anak sangat lah penting agar siswa. Ajak siswa melakukan aktivitas lain selain dari tugas sekolah siswa juga harus melakukan aktivitas lain, seperti belajar di luar kelas agar anak pandangannya tidak hanya kekelas saja. Kemudian dirumah orang tua harus memberi peraturan dan hukuman waktu yang ketat untuk penggunaan gadget dan berdasarkan kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa guru menghubungi orang tua selalu berkomunikasi membahas masalah siswa dalam pembelajaran akibat kecanduan *game online*.

Untuk mengetahui pelaksanaan kolaborasi orang tua dan guru pendidikan agama islam dalam mengevaluasi peneliti melakukan wawancara. Dari wawancara tersebut ditemukan bentuk kolaborasi orang tua dan guru PAI dalam mengevaluasi siswa yang kecanduan *game online* adalah.

Pertama, panggil pihak orang tua, wali kelas dan guru lain untuk membicarakan kelanjutan dari siswa dengan menggunakan surat panggilan dan melalui grup *whatsapp*.

“...Pertama kita panggil pihak orang tua dan wali kelas tak lupa juga berkontribusi juga dengan kepala sekolah dan guru lain yang bersangkutan panggil siswa juga apa yang di rasakan akibat dampak dari kecanduan *game online* ini...”(LI, 24-26)¹³⁷

“...Sama seperti pertanyaan sebelumnya pelaksanaan mengevaluasi yang dilakukan antara guru dan orang tua yaitu dengan berkolaborasi dengan orang tua siswa melalui surat panggilan atau dengan melalui grup *whatsapp*...”(AR, 20-22)¹³⁸

“...Mengevaluasinya bersama sama dengan orang tua membahas

¹³⁷ LI, 24- 26

¹³⁸ AR, 20-22

mengenai anak yang kecanduan *game online*...”(TR, 29-30)¹³⁹

“...Dengan mengevaluasi siswa dan orang tua jadi tau apa masalah yang ada di siswa dan cepat tertangani...”(MT, 26-27)¹⁴⁰

“...Pelaksanaan evaluasinya yaitu dengan mengasih tahu anak akan bahayanya bermain *game* untuk jangka panjang...”(KS, 20-21)¹⁴¹

“...Dari pelaksanaan evaluasi orang tua jadi tau masalah yang menimpa anak...”(PS, 19)¹⁴²

Kedua, memberikan batasan waktu dan nasehat. Hal ini sesuai dengan wawancara sebagai berikut: “...Harus memberikan batasan memberikan penjelasan kepada siswa keuntungan dan kerugian dalam penggunaan gadget...”(MS, 27- 28)¹⁴³

“...Memberikan batasan waktu dan memberikan penjelasan tentang bahayanya bermain *game online*...”(SS, 18-19)¹⁴⁴

“...Memberikan batasan waktu dan memberikan penjelasan tentang bahayanya bermain *game online*, mendampingi anak, menyuruh anak melakukan hal-hal yang positif...”(PR, 20-21)¹⁴⁵

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan mengevaluasi dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* justru

¹³⁹ TR, 29-30

¹⁴⁰ MT, 26-27

¹⁴¹ KS 20-21

¹⁴² PS, 19

¹⁴³ MS, 27-28

¹⁴⁴ SS, 18-19

¹⁴⁵ PR, 20-21

untuk mengetahui apa tanda-tanda siswa dan perkembangan siswa. Dengan mengumpulkan semua pihak yang diperlukan seperti orang tua, siswa, wali kelas, kepala sekolah dan memberikan batasan waktu kemudian penjelasan dampak dari bermain *game online*.

Untuk mengetahui pelaksanaan kolaborasi orang tua dan guru pendidikan agama islam dalam peran peneliti melakukan wawancara. Dari wawancara tersebut ditemukan bentuk kolaborasi orang tua dan guru PAI dalam peran siswa yang kecanduan *game online* adalah.

Pertama, memberikan dampingan dan nasehat untuk anak. Sesuai dengan kutipan wawancara berikut.

“...Fenomena kecanduan *game online* ini diperkirakan berdampak negative pada siswa yang kecanduan *game online* merasakan dampak dari game itu sendiri untuk menangani efek buruk ini dibutuhkan peran guru dan orang tua dengan membimbing dan memberikan nasehat jalin kedekatan dengan siswa agar siswa nyaman bercerita kepada guru atau dengan orang tua...”(MS, 29-33)¹⁴⁶

“...Dengan ini guru harus lebih ekstra mendampingi anak yang kecanduan *game online* bimbing dengan penuh kasih sayang dan orang tua lah yang memiliki peran penting dalam mendampingi, jika disekolah itu tugas guru disekolah sedangkan di rumah peran orang tua yang dibutuhkan siswa...”(LI, 27-30)¹⁴⁷

“...Memberikan arahan kepada siswa bahwa ada dampak negative dan positifnya dan memberikan konsekuensi kepada anak yang kecanduan *game online*...”(AR, 23-24)¹⁴⁸

“...Guru mengarahkan kepada siswa supaya mengerti bahayanya

¹⁴⁶ MS, 29-33

¹⁴⁷ LI, 27-30

¹⁴⁸ AR, 23-24

kecanduan game online begitupun juga orang tua dirumah juga menjelaskan bahayanya akibat *game online*...”(TR, 31-32)¹⁴⁹

“...Guru memberi arahan dan mendampingi siswa disekolah...”(MT, 28)¹⁵⁰

“...Peran orang tua sangatlah penting dengan mendampingi anak dirumah memberikan nasehat kepada anak agar anak lebih terbuka kepada saya...”(SS, 20-21)¹⁵¹

“...Peran orang tua sangatlah penting dengan mendampingi anak dirumah memberikan nasehat kepada anak agar anak lebih terbuka kepada saya, kemudian saya melaporkan perkembangan anak dirumah kepada sekolah.(KS, 22-24)¹⁵²

“...Peran orang tua memang penting dengan melakukan pelaksanaan pendampingan, membimbing dan memberi nasehat...”(PR, 22- 23)¹⁵³

“...Peran orang tua memang sangat lah penting dengan mendampingi anak dirumah memberikan nasehat kepada anak agar anak lebih terbuka kepada saya, jika anak tidak mau nurut ya saya melaporkan kepada guru untuk meminta bantuan...”(PS, 20- 22)¹⁵⁴

Berdasarkan kutipan wawancara dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kolaborasi guru dan orang tua dalam peran menangani siswa yang kecanduan *game online* adalah sama-sama memberikan nasehat untuk anak, pendampingan dan membimbing tujuannya agar anak tidak sungkan atau takut bercerita kepada orang tua. Notaben siswa yang mempunyai

¹⁴⁹ TR, 31-32

¹⁵⁰ MT 28

¹⁵¹ SS, 20-21

¹⁵² KS, 22-24

¹⁵³ PR, 22-23

¹⁵⁴ PS, 20-22

orang tua sibuk bekerja itu kurang dapat kasih sayang sepenuhnya dengan orang tua, dengan itu guru dan orang tua perlu meluangkan waktu untuk menanyai kabar siswa dan perkembangan siswa.

Untuk mengetahui pelaksanaan kolaborasi orang tua dan guru pendidikan agama islam dalam metode yang digunakan peneliti melakukan wawancara. Dari wawancara tersebut ditemukan bentuk kolaborasi orang tua dan guru PAI dalam metode yang digunakan siswa yang kecanduan *game online* adalah.

Pertama, melakukan metode berkebun, olahraga kemudian guru mengkonfirmasi ke orang tua dengan menggunakan grup *whatsapp* untuk menerapkan kegiatan itu dirumah. Sesuai dengan kutipan wawancara berikut.

“...Menerapkan siswa melakukan aktivitas lain, misalnya berkebun, olahraga bersama ciptakan berbagai aktivitas yang seru dan bisa mengalihkan perhatian anak agar dapat melupakan sedikit demi sedikit keinginan main *game online*, dirumah orang tua juga harus melakukan yang guru lakukan disekolah...”(MS, 34-38)¹⁵⁵

“...Pada umumnya guru mengadakan kegiatan dan pelaksanaan ini harus berkolaborasi dengan orang tua dirumah seperti melakukan kegiatan berkebun, olahraga, belajar diluar kelas agar siswa mendapat suasana baru. Dirumah pun orang tua intinya mengadakan kegiatan komunikasi melalui via grup wa untuk perkembangan siswa...”(LI, 31-35)¹⁵⁶

¹⁵⁵ MS, 34-38

¹⁵⁶ LI, 31-35

“...Kalau tentang metode untuk anak-anak seusianya mereka lebih memberikan arahan ke hal-hal yang positif dan melakukan kegiatan dilingkungan...”(AR, 25-26)¹⁵⁷

“...Melaksanakan sholat dhuha dan mengaji setiap harinya yang didukung oleh orang tua dirumah...”(TR, 33-34)¹⁵⁸

“...Dengan metode yang kami adakan seperti mengaji dan sholat dhuha siswa makin terbiasa dalam menjalankan apa yang diarahkan oleh guru...”(MT, 29-30)¹⁵⁹

“...Selain mengaji dan sholat berjamaah anak diajak ke kegiatan yang lain misalnya berkebun, beres-beres rumah, olahraga bersama intinya ciptakan berbagai aktivitas yang positif agar perhatian siswa teralihkan ke hal –hal yang positif...”(SS, 22-24)¹⁶⁰

Kedua, melakukan metode seperti les privat. Sesuai dengan kutipan wawancara berikut. “...Melakukan metode lainnya kegiatan seperti les privat, berkebun dll...”(KS, 25-26)¹⁶¹

“...Pada dasarnya metode yang dari sekolah saya juga terapkan dirumah...”(PR, 24)¹⁶²

¹⁵⁷ AR, 25-26

¹⁵⁸ TR, 33-34

¹⁵⁹ MT, 29-30

¹⁶⁰ SS, 22-24

¹⁶¹ KS, 22-26

¹⁶² PR, 24

“...Kalau saya selain melaksanakan kegiatan yang diterapkan dari sekolah saya melakukan kegiatan seperti jualan agar anak lupa dengan aktivitas bermainnya...”(PS, 23-24)¹⁶³

Berdasarkan dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam metode yang digunakan adalah guru dan orang tua harus dijalankan dengan baik seperti menyuruh berkebun, kesawah ataupun jualan dan les privat dengan tujuan agar siswa lebih terbiasa dengan hal yang baru dan positif.

4. Bagaimana Hasil Pelaksanaan Kolaborasi antara Guru Pendidikan Agama Islam dan Orang Tua dalam Menangani Siswa yang Kecanduan *Game Online* di SDN Karyadadi Musi Rawas.

Dengan kolaborasi guru dan orang tua akan menghasilkan hubungan yang terjalin baik adalah momentum yang sangat tepat dalam rangka menangani siswa yang kecanduan *game online*.

Berdasarkan wawancara dengan responden atau narasumber ada beberapa hasil dari pelaksanaan kolaborasi guru dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* diantaranya ditemukan siswa yang semakin berubah dengan signifikan, terjalin kedekatan antara guru dan orang tua kemudian siswa sudah mulai meninggalkan *game online* dan melakukan hal-hal yang positif.

¹⁶³ PS, 23-24

Untuk mengetahui hasil pelaksanaan kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online*, maka pertama kali yang diungkapkan terlebih dahulu adalah hasil pelaksanaan kolaborasi dalam mengidentifikasi, hasil pelaksanaan kolaborasi dalam menangani, hasil pelaksanaan kolaborasi dalam mengevaluasi, hasil pelaksanaan kolaborasi dalam peran dan hasil pelaksanaan kolaborasi dalam metode yang digunakan.

Untuk mengetahui hasil pelaksanaan kolaborasi orang tua dan guru pendidikan agama islam dalam mengidentifikasi peneliti melakukan wawancara. Dari wawancara tersebut ditemukan bentuk kolaborasi orang tua dan guru PAI dalam mengidentifikasi siswa yang kecanduan *game online* adalah.

Pertama, menjadi orang tua dan guru pendidikan agama islam menjadi tau bahwa siswa memiliki kecanduan *game online* dan siswa melakukan hal-hal yang positif. Sesuai dengan kutipan wawancara berikut. "...Hasilnya orang tua dan guru menjadi tau bahwa anak kecanduan *game online* dan harus segera ditangani..."(MS, 39-40)¹⁶⁴

"...Dari hasil yang dilakukan antara guru dan orang tua ini siswa mulai ada perubahan melakukan hal yang positif..."(LI, 36-37)¹⁶⁵

¹⁶⁴ MS, 39-40

¹⁶⁵ LI, 36-37

“...Setelah mendapat arahan siswa tersebut berkurang main *game* dan melakukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya...”(AR, 27-28)¹⁶⁶

“...Hasilnya siswa yang awalnya kecanduan menjadi lupa untuk bermain *game* dan menggunakan waktunya dengan kegiatan yang positif...”(TR, 35-36)¹⁶⁷

“...Allhamdulillah setelah terjadinya kolaborasi dalam pengembangan siswa dengan cara itu siswa mulai aktif dalam bersosial dan dia gak menjadi pendiam lalu sekarang berkurang main *game onlinenya*...”(MT, 31-33)¹⁶⁸

“...Hasilnya anak menjadi nurut dan terbiasa dengan kegiatan yang positif...”(SS, 25)¹⁶⁹

“...Hasilnya kita jadi tau cara penanganan anak yang kecanduan *game online* dan cara penanganannya...”(KS, 27)¹⁷⁰

Kedua orang tua menjadi tau bagaimana tanda-tanda kecanduan *game online*. Hal ini sesuai dengan wawancara sebagai berikut:“...Hasilnya kita jadi tau tanda-tanda anak kecanduan *game online* dan cara penanganan anak yang kecanduan *game online*...”(PR, 25-29)¹⁷¹

“...Hasilnya kita jadi tau tanda-tanda anak kecanduan *game online* dan cara penanganan anak yang kecanduan *game online*, karna jika

¹⁶⁶ AR, 27-28

¹⁶⁷ TR, 35-36

¹⁶⁸ MT, 31-33

¹⁶⁹ SS, 25

¹⁷⁰ KS 27

¹⁷¹ PR 25-29

tidak ada laporan dari pihak guru saya juga tidak tau bahwa anak saya ada tanda-tanda kecanduan...”(PS, 25-27)¹⁷²

Berdasarkan kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa hasil dari pelaksanaan kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam mengidentifikasi adalah menjadikan siswa yang menurut, pengembangan siswa yang mulai aktif dalam bersosial dan dia gak menjadi pendiam, menjadi penurut kemudian siswa menjadi menggunakan waktunya dengan hal-hal yang positif dalam hal ini sangat memberikan hasil dan berdampak yang positif bagi siswa, serta siswa menjadi lupa dengan kegiatannya yang kurang bermanfaat dan kolaborasi guru dan orang tua dalam mengidentifikasi adalah menjadi tahu tanda-tanda anak kecanduan *game online* dan tau cara penanganannya.

Untuk mengetahui hasil pelaksanaan kolaborasi orang tua dan guru pendidikan agama islam dalam menangani peneliti melakukan wawancara. Dari wawancara tersebut ditemukan bentuk kolaborasi orang tua dan guru PAI dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* adalah.

Pertama, harapan guru siswa kedepannya mempunyai sikap yang sopan. Sesuai dengan kutipan wawancara berikut. “...Siswa kedepannya menjadi mempunyai sikap yang sopan...”(MS, 41)¹⁷³

¹⁷² PS, 25-27

¹⁷³ MS, 41

“...Dengan ini diharapkan hasilnya siswa berubah dari sikap dan perubahan perilakunya dan sembuh dengan ketergantungannya dengan gadget...”(LI, 38-39)¹⁷⁴

“...Dalam hal ini siswa lebih positif dan mengikuti nasehat dari guru dan orang tua sehingga siswa sedikit demi sedikit lupa dengan bermain *game online*...”(AR, 29-30)¹⁷⁵

“...Sampai sini hasilnya tampak baik karna siswa mengikuti arahan guru dan orang tua sehingga siswa menjadi tidak ingat untuk bermain *game* setiap saat..”(TR, 37-38)¹⁷⁶

“...Hasilnya ada perubahan yang signifikan terhadap siswa baik sikap maupun pola kesehatan, dalam bermain *game online* juga udah berkurang...”(MT, 34-35)¹⁷⁷

“...Hasil dari menangani siswa yang kecanduan *game online* cukup banyak yaitu perubahan sifat dan sikap pada anak dan anak udah mulai lupa dengan bermain *game online* yang sering dilakukannya...”(SS, 26-28)¹⁷⁸

“...Hasilnya anak menjadi melakukan hal-hal yang positif yang mengakibatkan lupa dengan aktivitasnya bermain *game online*...”(KS, 28-30)¹⁷⁹

¹⁷⁴ LI, 38-39

¹⁷⁵ AR, 29-30

¹⁷⁶ TR, 37-38

¹⁷⁷ MT, 34-35

¹⁷⁸ SS, 26-28

¹⁷⁹ KS, 28-30

“...Hasil nya anak menjadi bisa menghindari bermain *game online* dan menjadi penurut, tidak melawan lagi...”(PR, 30-31)¹⁸⁰

“...Saya menjadi terbantu dengan adanya kolaborasi guru dan orang tua ini karena anak sayaa sudah berubah dan mulai melupakan kegiatan bermain *game online*...”(PS, 28-29)¹⁸¹

Berdasarkan kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa hasil pelaksanaan kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani adalah diharapkan ada perubahan di diri siswa dan perubahan perilakunya kemudian sembuh dari ketergantungannya dengan gadget. Kemudian siswa mau mengikuti arahan yang diberikan oleh guru dan orang tua agar menghindari game online dengan melakukan hal-hal yang positif lainnya. Dari sini banyak sekali hasil pelaksanaan guru dan orang tua dari sikap siswa dan kesehatan siswa yang mulai ada hasil perubahannya. Dan dengan ini sangat membantu bagi guru dan siswa yang mempunyai kecanduan *game online*.

Untuk mengetahui hasil pelaksanaan kolaborasi orang tua dan guru pendidikan agama islam dalam mengevaluasi peneliti melakukan wawancara. Dari wawancara tersebut ditemukan bentuk kolaborasi orang tua dan guru PAI dalam mengevaluasi siswa yang kecanduan *game online*

¹⁸⁰ PR, 30-31

¹⁸¹ PS, 28-29

adalah.

Pertama, siswa dapat mudah ditangani, menjadi cepet berubah. Sesuai dengan kutipan wawancara berikut. “...Hasilnya kita jadi tau mana siswa yang mendapatkan masalah dengan itu dapat segera ditangani dan dengan itu mampu menolong siswa agar tidak berlebihan dalam bermain *game online*...”(MS,42-43)¹⁸²

“...Dari sini dapat tau mana siswa yang memiliki kecanduan game online dan segera tertangani dengan mengkontribusi wali kelas dan orang tua...”(LI, 40-41)¹⁸³

“...Dengan adanya kolaborasi antara guru dan orang tua siswa menjadi cepat tertangani perubahan siswa yang cukup cepat dengan adanya bantuan dari semua pihak...”(AR, 31-32)¹⁸⁴

“...Hasil evaluasi yang dijalankan dengan orang tua berdampak positif bagi siswa, sehingga tingkat belajar siswa baik dan memiliki sifat dan berperilaku baik juga...”(TR 39-40)¹⁸⁵

“...Hasilnya sedikit demi sedikit siswa menjadi stabil, kurang bergantung terhadap hp dan dapat mengurangi kegiatan *game onlinenya*...”(MT, 36-37)¹⁸⁶

¹⁸² MS, 42-43

¹⁸³ LI, 40-41

¹⁸⁴ AR, 31-32

¹⁸⁵ TR, 39-40

¹⁸⁶ MT, 36-37

“...Hasil dari evaluasi sangat berdampak positif bagi anak yang kecanduan *game online* dan ibu yang anaknya kecanduan *game online*...”(KS, 31-32)¹⁸⁷

“...Hasilnya cukup positif sehingga anak melakukan kegiatan yang bermanfaat...”(PR, 32)¹⁸⁸

Kedua, menjadi tau siswa mana yang mengalami kecanduan *game online*. Hal ini sesuai dengan wawancara sebagai berikut:“...Dengan adanya evaluasi ini saya jadi tau bahwa anak saya memiliki masalah yang cukup serius sehingga perlu penanganan yang cepat...”(SS, 29-30)¹⁸⁹

“...Dengan adanya evaluasi ini saya jadi tau bahwa anak saya memiliki masalah yang cukup serius sehingga perlu penanganan yang cepat, sehingga bisa tertangani segera...”(PS, 30-31)¹⁹⁰

Berdasarkan kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa hasil pelaksanaan kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam mengevaluasi siswa yang kecanduan *game online* adalah dari ini sangat berdampak positif untuk siswa kemudian siswa sudah mulai stabil dalam ketergantungannya dengan hp, dan kemudian guru dan orang tua menjadi tau hal-hal yang menyebabkan kecanduan kepada siswa dan hasil dari pelaksanaan ini dengan adanya evaluasi diharapkan siswa yang memiliki masalah segera mendapat penanganan dengan cepat.

¹⁸⁷ KS, 31-32

¹⁸⁸ PR, 32

¹⁸⁹ SS, 29-30

¹⁹⁰ PS, 30-31

Untuk mengetahui hasil pelaksanaan kolaborasi orang tua dan guru pendidikan agama islam dalam peran peneliti melakukan wawancara. Dari wawancara tersebut ditemukan bentuk kolaborasi orang tua dan guru PAI dalam peran siswa yang kecanduan *game online* adalah guru dan orang tua mengungkapkan bahwa kedekatan antara siswa terjalin.

Pertama, kedekatan guru dan siswa semakin erat. Sesuai dengan kutipan wawancara berikut. "...Kedekatan antara guru dan siswa semakin erat dengan adanya pendampingan dari orang tua dan siswa dapat menerima pelajaran yang diberi oleh guru dengan mudah..."(MS, 44-45)¹⁹¹

"...Siswa jadi dekat dan hubungan antara guru dan siswa makin terjalin dengan erat kaya guru jadi tau masalah siswa antara guru dan siswa saling terbuka..."(LI, 42-43)¹⁹²

"...Hasilnya kedekatan antara siswa dan guru terjalin dan terbuka, kepada orang tua juga terjalin kedekatannya tanpa ada yang ditutup-tutupi..."(AR, 33-34)¹⁹³

"...Sama seperti tadi hasil positif untuk siswa dan kedektan antara guru dan orang tua terjalin baik..."(TR, 41-42)¹⁹⁴

"...Allhamdullillah siswa menjadi terbuka dengan guru..."(MT, 38)¹⁹⁵

"...Hasil dari kedekatan antara anak saya menjadi lebih dekat mbak karna biasanya saya sibuk bekerja dikebun dengan adanya ini saya makin lebih memantau anak saya mbak..."(SS, 31-32)¹⁹⁶

¹⁹¹ MS, 44-45

¹⁹² LI, 42-43

¹⁹³ AR, 33-34

¹⁹⁴ TR, 41-42

¹⁹⁵ MT, 38

¹⁹⁶ SS, 31-32

“...Saya yang selalu sibuk bekerja dari sini saya udah mulai lebih dekat dengan anak untuk mamantau dan membimbing...”(KS, 33-34)¹⁹⁷

“...Menjadi lebih dekat dengan anak dan anak menjadi berubah dengan hal yang positif...”(PR, 33)¹⁹⁸

“...Kedekatan kami jadi terjalin dan ada perubahan pada anak saya...”(PS, 32)¹⁹⁹

Berdasarkan dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil dari pelaksanaan kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam peran menangani siswa yang kecanduan *game online* adalah hubungan antara orang tua dan anak menjadi terjalin kedekatannya kemudian anak menjadi berubah. Ada beberapa orang tua yang sibuk bekerja disiang hari tapi dimalam harinya tetep memantau anak dan membimbing sesuai arahan dari guru.

Untuk mengetahui hasil pelaksanaan kolaborasi orang tua dan guru pendidikan agama islam dalam metode yang digunakan peneliti melakukan wawancara. Dari wawancara tersebut ditemukan bentuk kolaborasi orang tua dan guru PAI dalam metode yang digunakan dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* adalah.

Pertama, siswa menjadi terbiasa melakukan program metode yang dibuat oleh guru dan orang tua serta orang tua dan guru menjalin

¹⁹⁷ KS, 33-34

¹⁹⁸ PR, 33

¹⁹⁹ PS 32

komunikasi terus. Sesuai dengan kutipan wawancara berikut. "...Siswa jadi terbiasa melakukan program metode yang dibuat oleh guru dan orang tua dengan itu siswa tidak bergantung lagi dengan bermain *game online*..." (MS, 46-47)²⁰⁰

"...Siswa terbiasa melakukan kegiatan yang guru berikan, selalu mengerjakan tugas dari guru dengan ini siswa jadi lebih fokus belajar didalam kelas dan memiliki yang tidak mengambil uang orang tua untuk bermain diwarnet..." (LI, 44-46)²⁰¹

"...Metode pendekatan dengan menanamkan nilai-nilai kerohanian lebih efektif dan mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan yang positif dan terbiasa melakukan kegiatan yang positif..." (AR, 35-37)²⁰²

"...Metode yang digunakan berhasil karena anak menjadi mendekatkan diri pada Allah sehingga anak menjadi sadar akan bahayanya kecanduan *game online*..." (TR, 43-44)²⁰³

"...Setelah siswa diarahkan ke kegiatan yang positif siswa menjadi lebih produktif, lebih baik dan meninggalkan hal-hal buruk seperti bermain *game online*..." (MT, 39-40)²⁰⁴

"...Hasilnya anak saya jadi terbiasa menjalankan program yang sekolah terapkan menjadi lebih rajin mengaji dan sholat dhuha kemudian dengan adanya ekstrakurikuler anak saya makin lupa dengan bermain *game online*..." (SS, 34-35)²⁰⁵

"...Hasilnya anak menjadi terbiasa dengan kegiatan kerohanian dan metode lain yang diterapkan ke anak..." (KS, 35-37)²⁰⁶

²⁰⁰ MS, 46-47

²⁰¹ LI, 44-46

²⁰² AR, 35-37

²⁰³ TR, 43-44

²⁰⁴ MT, 39-40

²⁰⁵ SS, 34-35

²⁰⁶ KS, 35-37

“...Hasil dari ini anak menjadi lupa dengan kegiatan yang bermain game online, metode ini sangat membantu untuk anak...”(PR, 34-35)²⁰⁷

“...Anak menjadi berperilaku yang baik, terbiasa menjalankan metode yang diterapkan dan lupa dengan kegiatan bermain *game online*...”(PS, 33-34)²⁰⁸

Berdasarkan dari kutipan wawancara dapat disimpulkan bahwa hasil pelaksanaan kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam metode yang digunakan adalah setiap proses pasti membutuhkan beberapa metode khususnya dalam menangani siswa yang kecanduan *game online*. Untuk menuju keberhasilan seseorang harus berusaha keras terlebih. Dengan adanya metode yang diterapkan guru metode ini lebih menitik beratkan kepada peran guru dan orang tua dengan seperti ini akan menghasilkan bentuk kepribadian siswa yang kurang baik, terutama membentuk sikap siswa yang lebih pasif sehingga akan mempengaruhi dalam kesehatan dan proses belajar siswa.

C. Pembahasan

1. Bagaimana Dampak Kecanduan *Game Online* di SDN Karyadadi Musi Rawas.

Selain memberikan dampak positif, game online juga memberikan

²⁰⁷ PR, 34-35

²⁰⁸ PS, 33-34

dampak negatif, dampak positif dalam bermain game online ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat/pengaruh baik bagi penggunanya.

Dampak positif game online adalah sebagai berikut:

- a. Menjadi ajang melatih konsentrasi, bahwa game online dapat membuat anak mahir menggunakan komputer.
- b. Meningkatkan konsentrasi.
- c. Mengusir stress.
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.
- e. Dapat menambah teman.
- f. Bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu game online nya yang telah jadi (GG) mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapat uang dari hasil tersebut.²⁰⁹

Sementara itu kecanduan game online mempunyai banyak dampak negatif khususnya bagi remaja. Oleh karena candu game online dikategorikan sebagai salah satu jenis kenakalan remaja. Adapun dampak negatif bagi para pengguna game online tersebut seperti:

- a) Seseorang yang bermain game online menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia.
- b) Membuat menjadi ketagihan.
- c) Membuat jadi lupa waktu untuk makan, mandi, beribadah, waktu untuk pulang, dan lain-lain.

²⁰⁹ <https://klubwanita.com/dampak-negatif-game-online>, diakses pada 05 Juli 2021. Pukul 21.30 WIB

- d) Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain game online (bolos sekolah).
- e) Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor atau layar secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.
- f) Membuat orang menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar. Bersifat cuek acuh tak acuh.
- g) Berpeluang mengajarkan judi atau taruhan.
- h) Jika terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir. Pikiran akan selalu tertuju pada game yang sering dimainkannya.
- i) Emosional dan mudah marah.
- j) Bagi peserta didik yang sudah ketergantungan pada game online ini akan merasa kelelahan ketika dihadapkan dengan pembelajaran/malas dan berbicara kasar dan kotor.
- k) Mencuri uang demi bermain game, dan juga mencuri ID kawan.
- l) Seorang anak yang sering berbohong kepada orang tuanya, karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah ternyata dia bolos sekolah untuk bermain game online.²¹⁰

Berdasarkan pernyataan diatas sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti disekolah negeri karyadadi musi rawas yaitu dampak bermain *game online* memberi dampak positif seperti menghilangkan stresss, meningkatkan konsentrasi dan meningkatkan kemampuan berbahasa inggris.

²¹⁰ Angela, Ejournal Ilmu Komunikasi, Volume 1, Nomor 2, Samarinda : 532-544-2013

Namun dibalik dampak positif ada dampak negatif anak menjadi brutal atau mengamuk jika hp dijauhkan dari anak. Kemudian guru melakukan kolaborasi untuk menangani masalah ini seperti mencari solusi untuk menangani siswa yang kecanduan game online seperti, pihak sekolah mengadakan organisasi diluar sekolah seperti pramuka, sholat dhuha berjamaah, memberikan pr, membuat metode pembelajaran yang menarik untuk mengalihkan perhatian siswa.

2. Apa Saja Bentuk Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam dan Orang Tua dalam Menangani Siswa yang Kecanduan *Game Online* di SDN Musi Rawas.

Ketika anak-anaknya sudah memasuki sekolah formal, kebanyakan dari orang tua mempercayai bahwa peran mereka sebagai pendidik telah berakhir. Justru yang terjadi sebaliknya, pada saat itulah peran orang tua diperlukan. Pendidikan adalah tanggung jawab Bersama antara orang tua, sekolah, guru, dan berbagai lembaga dalam ekonomi dan masyarakat.

Kolaborasi merupakan kerjasama interaksi yang paling penting dalam kehidupan manusia. Mereka tidak dapat hidup sendiri tanpa orang lain sehingga mereka senantiasa membutuhkan kerjasama. Kerjasama dapat berlangsung apabila suatu individu atau kelompok memiliki kepentingan yang sama dan memiliki kesadaran untuk mencapai suatu tujuan. Kerjasama adalah hubungan dua orang atau lebih untuk melakukan aktifitas bersama yang dilakukan secara terpadu untuk mencapai suatu target atau tujuan tertentu.²¹¹

²¹¹ Soerjono Soekarno, *Solidaritas Sosial*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2006), 66.

Dari definisi tersebut dapat dijelaskan bahwa kolaborasi itu merupakan keterlibatan antara individu atau kelompok yang memiliki kepentingan dan tujuan yang sama guna memecahkan masalah secara bersama-sama.

Kolaborasi antara guru dan orang tua sangat diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran saat ini. Dengan adanya kolaborasi ini proses pembelajaran tidak akan mengalami problematika yang serius. Kolaborasi ini diwujudkan dengan adanya komunikasi dan koordinasi yang rutin dan intens antara guru dan orang tua.²¹² Partisipasi aktif guru dan orang tua dalam pelaksanaan pembelajaran yang sekarang sedang di alami di indonesia dapat mengamati perkembangan anak dalam pembelajaran anak. Guru dan orang tua senantiasa melakukan tugas dan tanggung jawabnya dalam melaksanakan Pendidikan melalui pendampingan, motivasi dan pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak.²¹³

Bentuk peranan hubungan kerja sama antara orang tua dan guru sangat menentukan minat belajar anak, keaktifan belajar anak, kedisiplinannya dalam proses belajar menentukan hasil yang maksimal serta usaha-usaha yang dilakukan antara guru dan orang tua seperti memotivasi, selalu memberikan bimbingan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Peran orang tua dalam proses pembelajaran daring dapat mempererat hubungan antara orang tua dan anak.²¹⁴

²¹² Abdulsyani, Sosiologi, Skematika, Teori, dan Terapan, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), 156

²¹³ Intizar, *Kolaborasi Peran Orang Tua dan Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis online dirumah*, (Jakarta), 1.

²¹⁴ Oni Taliawo dkk, Hubungan Kerja Sama Antara Orang Tua Dan Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMPN ATAP 1 Desa Buo Kecamatan LOOda, Halmahera, Maluku Utara. ISSN:

Berdasarkan teori diatas dijelaskan bahwa kolaborasi guru dan orang tua sangat diperlukan dalam pembelajaran ini. Dengan adanya kolaborasi ini proses yang ditangani tidak akan mengalami problematika yang serius. Kolaborasi ini diwujudkan dengan adanya komunikasi antara keduanya dan koordinasi yang rutin dan yang intens antara guru dan orang tua.

Dari pernyataan diatas sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di sekolah dasar negeri karyadadi musi rawas yaitu Bentuk kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* bahwa bentuknya adalah guru mendapat laporan dari orang tua atau guru yang mengidentifikasi kemudian melaporkannya ke orang tua, guru meminta orang tua untuk memantu, mengontrol membimbing anak, guru memanggil orang tua dan siswa untuk melakan diskusi, guru memberi nasehat kepada siswa dan meminta orang tua memberikan batesan bermain siswa dan metode yang digunakan dalam bentuk kolaborasi ini yaitu melakukan kegiatan yang positif.

3. Bagaimana Pelaksanaan Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam dan Orang Tua dalam Menangani Siswa yang Kecanduan *Game Online* di SDN Karyadadi Musi Rawas.

1. Tujuan Kolaborasi Guru PAI dan Orang Tua

Tujuan dari kolaborasi adalah untuk mencapai tujuan bersama yang diinginkan dengan saling membantu antara guru dan orang tua. Dalam hal ini maka kolaborasi guru dan orang tua sehingga keduanya saling berupaya menjalankan perannya masing-masing yang bertujuan untuk keberhasilan siswa. Mengenai tujuan kolaborasi ini menurut Soe.miami Patmonedewo dalam bukunya menerangkan bahwa dengan adanya kolaborasi guru dan orang tua terdapat beberapa tujuan yakni tujuan kolaborasi guru dan orang tua siswa antara lain:

1. Saling membantu dan saling mengisi.
2. Membantu keuangan dan barang.
3. Mencegah perbuatan yang kurang baik.
4. Membantu rencana yang baik untuk anak.
5. Membantu dalam mengoptimalisasikan pembelajaran.²¹⁵

Tujuan kolaborasi antara guru dan orang tua yaitu: “*Pertama*, Agar orang tua mengetahui berbagai kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan disekolah untuk kepentingan peserta didik. *Kedua*, Agar orang tua siswa mau memberikan perhatian yang besar dalam menunjang program-program sekolah.”²¹⁶ Melalui kolaborasi antara guru dan orang tua, pemecahan masalah internal sekolah baik yang menyangkut proses pembelajaran dan yang lainnya dapat dipecahkan secara bersama-sama,

²¹⁵ Soemarti Patmonedewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), 91

²¹⁶ E. Mulyana, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006), 143

sehingga prestasi anak dalam pendidikan formal dan non formal akan meningkat dan optimal.

2. Manfaat Kolaborasi Guru PAI dan Orang Tua

Kolaborasi adalah hubungan antara dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan. Adapun manfaat kerjasama antara guru dan orang tua adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik memiliki kualitas keagamaan yang kuat.
2. Peserta didik memiliki kualitas pengetahuan yang luas
3. Peserta didik memiliki kemampuan yang mumpuni
4. Peserta didik mempunyai keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain.
5. Dapat mendorong perkembangan peserta didik dan kemajuan kualitas pembelajaran di rumah dan di sekolah.
6. Dapat memantau dan membina proses Pendidikan peserta didik menjadi seorang yang produktif.
7. Akan memunculkan motivasi bagi orang tua dari melihat Pendidikan peserta didik.²¹⁷
8. Dapat meningkatkan kualitas sekolah dan mengurangi masalah kedisiplinan.
9. Sekolah mendapatkan pandangan baik dari pihak orang tua.

²¹⁷ B Suryosurboyo, *Manajemen Pendidikan di Sekolah*, (Jakarta:PT Rineka Cipta, 2004), 154

10. Dapat meningkatkan prestasi peserta didik, membuat peserta didik semangat datang ke sekolah, dapat menumbuhkan kesadaran hidup sehat dan berperilaku baik.
11. Untuk memecahkan masalah yang ada dari peserta didik dalam proses belajar.
12. Menimbulkan dampak yang baik secara langsung maupun tidak langsung.
13. Membantu dan membimbing perkembangan sikap peserta didik dan kesulitan yang dihadapi serta berpengaruh baik terhadap psikologi, jiwa dan motivasi peserta didik.

3. Jenis-jenis Kolaborasi Guru PAI dan Orang Tua

Dalam hal ini kolaborasi yang dilakukan adalah di bidang pendidikan. Kolaborasi dalam pembelajaran ini berlangsung antara guru dan orang tua siswa. Ketika orang tua bertanggung jawab atas pendidikan anak mereka kepada guru, orang tua bertanggung jawab untuk melakukannya. Diperlukan hubungan kerjasama antara guru dan orang tua untuk melaksanakan tanggung jawab pendidikan. Guru bertanggung jawab mendidik anaknya di lingkungan sekolah, dan orang tua bertanggung jawab atas pendidikan dan pengasuhan anaknya setelah masuk ke lingkungan rumah. Jenis kolaborasi antara guru dengan orang tua siswa dapat dikemukakan:

1. Guru didampingi orang tua melakukan identifikasi asesmen.
2. Guru mencatat program yang diajarkan dalam buku penghubung.

3. Guru memberikan kesempatan kepada orang tua untuk menjadi asisten saat pembelajaran berlangsung.
4. Guru mengkomunikasikan pembelajaran yang dilakukan 5-10 menit setelah berakhirnya pembelajaran.
5. Guru melakukan diskusi secara one on one dengan orang tua saat penilaian di setiap semesternya.
6. Guru melanjutkan komunikasi dengan orang tua melalui media on line seperti di grup *whatsApp*.
7. Melibatkan orang tua dalam kegiatan *outing class, market day* dan kegiatan perkemahan Jumat dan Sabtu.
8. Secara berkala guru dan orang tua mengikuti kegiatan yang diadakan sekolah seperti kegiatan yang melibatkan alumni atau orang tua alumni.
9. Secara berkala guru dan orang tua mengikuti pelatihan bersama yang diadakan sekolah.²¹⁸

Berdasarkan teori diatas pelaksanaan kolaborasi guru dan orang tua adalah untuk mencapai tujuan bersama. Dengan kolaborasi antara guru dan orang tua, pemecahan masalah internal sekolah baik yang menyangkut proses penanganan siswa yang kecanduan game online dan dapat dipecahkan dengan bersama-sama.

²¹⁸ Maudin, et.al., "Pentingnya Kerjasama Guru dan Orang Tua Siswa dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Agama Islam" jurnal SYATTAR, Vol. 1 No 2 (2021): 127-128

Dari pernyataan diatas sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di sekolah dasar negeri karyadadi musi rawas yaitu pelaksanaannya dengan melakukan paanggilan kepada orang tua menggunakan surat panggilan dan melalui grup whatsapp, bersama-sama membimbing, memantau, memberi arahan atau nasehat, kemudian memperkenalkan metode yang bermanfaat untuk siswa.

4. Bagaimana Hasil Pelaksanaan Kolaborasi antara Guru Pendidikan Agama Islam dan Orang Tua dalam Menangani Siswa yang Kecanduan *Game Online* di SDN Karyadadi Musi Rawas.

1. Peran Guru PAI Terkait Pembentukan Kebiasaan Anak

Guru dikatakan sebagai pendidik sebab tugas guru tidak hanya mengajar peserta didik untuk mengetahui beberapa hal, akan tetapi guru juga melatih beberapa keterampilan terutama sikap mental pada diri peserta didik. Dalam mendidik sikap mental seseorang dan menanamkan nilai-nilai yang terkandung dari setiap pengetahuan perlu dibarengi dengan contoh-contoh teladan dari sikap dan tingkah laku seorang guru.²¹⁹

Dengan itu peserta didik diharapkan dapat menghayati, meniru kemudian dapat menumbuhkan sikap mental pada anak tersebut. Jadi tugas seorang guru bukan hanya sekadar menumpahkan semua ilmu pengetahuan saja, akan tetapi mendidik seseorang menjadi warga negara

²¹⁹ Bukhari Umar, Ilmu Pendidikan Islam, (Jakarta: Amzah, 2011), 88-89.

yang baik serta menjadikan seseorang agar berkarakter dan berkepribadian yang baik. Guru pendidikan agama Islam mempunyai tanggung jawab untuk membimbing perkembangan peserta didiknya agar tidak terpengaruh dan tidak melakukan hal-hal yang kurang baik.²²⁰

Oleh sebab itu, guru pendidikan agama Islam selalu memberikan bimbingan, arahan serta teladan yang baik kepada peserta didiknya agar menjauhi segala hal buruk yang dilarang oleh ajaran Islam. Seorang guru memiliki peran sebagai pendidik, pengajar, dan pembimbing anggota masyarakat, administrator dan pengelolaan pembelajaran, peran guru memang kompleks, terutama guru pendidikan agama Islam, yakni membantu perkembangan aspek-aspek pribadi peserta didik seperti sikap, nilai-nilai, dan penyesuaian diri.²²¹

Proses pembentukan kebiasaan siswa yang dilakukan oleh guru pendidikan agama Islam perlu dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan yaitu melalui pendekatan kebiasaan, keteladanan, fungsional serta nasihat agar peserta didik berperilaku baik seperti jujur, bertanggung jawab, mandiri, hormat dan santun, rendah hati serta dapat berperilaku toleransi sesuai dengan ajaran Islam.²²² Dengan adanya pendekatan-pendekatan tersebut peserta didik diharapkan dapat memahami, melakukan dan menerapkan karakter-karakter Islami dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun di rumah.

²²⁰ Ramayulis, Ilmu Pendidikan Islam, (Jakarta: Kalam Mulia, 2002), 63.

²²¹ Zainal Abidin, Filsafat Pendidikan., 63. .

²²² Slameto, Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), 97

2. Peran Orang Tua Terkait Pembentukan Kebiasaan Anak

Anak adalah amanah yang diberikan oleh Tuhan kepada manusia (6- 12 tahun).²²³ Menjadi apa anak kedepannya sangat tergantung pada orang tua. Orang tua dan lingkungan sekitarnya yang akan membentuknya.

Peran orang tua adalah sebagai pendidik yang baik dalam keluarga yang akan membentuk kepribadian anak yang baik, perkembangan kepribadian anak akan di kendalikan dan di bentuk dengan bimbingan dan bantuan, karena orang tua merupakan tempat pendidikan pertama kali bagi anak.²²⁴ Hal ini juga sesuai dengan pendapat dibawah ini, yaitu:

Orang tua merupakan tempat bimbingan yang pertama dalam hal membentuk karakter anak. Anak bukan saja membutuhkan pemenuhan material tetapi juga kasih sayang, perhatian, dorongan, dan keberadaan orang disisinya”²²⁵

Berdasarkan penjelasan diatas maka peran orang tua dalam membentuk kebiasaan atau karakter adalah membimbing atau menjadi panutan utama bagi seluruh anak - anaknya. Membimbing dapat melalui perilaku-perilaku sangat efektif dalam mengarahkan anak menjadi orang yang berguna. Perilaku yang efektif yang diberikan orang tua harus

²²³ Bisma Mustofa, *Melejitntnya Kecerdasan Anak Melalui Dongeng* (Yogyakarta: Parana Ilmu, 2015), 40.

²²⁴ Darosy Endah Hyosy Endah Hyoscyamina, “Peran Keluarga dalam Membangun Karakter Anak,” *Pesikologi Undip*, no. 2 (Oktober 2011), 144.

²²⁵ Ali Muhsin, “Upaya Orang Tua dalam Membentuk Karakter Anak Di Dusun Sumbersuko Desa Plososari Kecamatan Grati Kabupaten Pasruhandinamika,” *Dinamika* 2, no. 2 (Desember 2017): 129.

didukung oleh kebijakan yang diterapkan oleh pembuat peraturan yang diimplementasikan oleh seluruh anggota masyarakat di seluruh aspek kehidupan sehari-hari.²²⁶ Sedangkan menjadi panutan utama anak-anaknya dapat dilakukan dengan hal-hal positif, sebab anak akan belajar dari apa yang dilihatnya.²²⁷

Peran orang tua untuk membentuk karakter pada anak juga dapat dilakukan dengan kepedulian, pembinaan dan dengan cara mendidik sejak dini dan mendampingi. Orang tua atau struktur terkecil dalam masyarakat ini menjadi kunci awal dalam pembentukan nilai karakter pada anak. Orang tua sangat berperan dalam perkembangan anak. Hal ini sesuai dengan pendapat di bawah ini yaitu: “Peran orang tua sangat besar dalam mendidik, membina dan membesarkannya hingga menjadi dewasa”.²²⁸

Berdasarkan pendapat di atas maka peran orang tua dalam membentuk karakter yaitu artinya mengajarkan karakter anak yang baik dan mendisiplinkan anak agar berperilaku sesuai apa yang telah diajarkan. Orang tua juga berkewajiban menciptakan suasana yang hangat dan tenang serta menjadi panutan yang positif bagi anak. Hal ini sesuai dengan pendapat di bawah ini. Sejak lahir ibunya yang selalu disampingnya. Oleh karena itu anak akan meniru ibunya. Peran ayah terhadap anaknya besar pula. Di mata anak ayah adalah seseorang yang

337. ²²⁶ Mohammed Roeslin, “Kajian Islam Tentang Partisipasi Orang Tua dalam Pendidikan Anak,”

²²⁷ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter* (Jakarta: Kencana, 2011), 145.

²²⁸ Dindin Jamaludin, *Paradigm Pendidikan Anak Dalam Islam*, 135.

tertinggi gengsinya dan terpandai di antara orang-orang yang dikenal.²²⁹

Berdasarkan penjelasan diatas peran orang tua cukup besar, anak mengenal arti baik dan buruk dari orang tua melalui apa yang sering dilihat, didengar dalam orang tua, ucapan, tindakan yang ditampilkan khususnya oleh orang tua.

Ketika kebiasaan anak telah terbentuk maka orang tua berkewajiban mengembangkannya. Menurut Gunadi, ada tiga peran utama yang dapat dilakukan ayah dan ibu dalam membentuk kebiasaan anak, seperti:

- a. Berkewajiban menciptakan suasana yang hangat dan tentram.
- b. Menjadi panutan yang positif bagi anak sebab anak belajar terbanyak dari apa yang dilihatnya, karakter orang tua yang diperlihatkan melalui perilaku nyata merupakan bahan pelajaran yang akan diserap anak.
- c. Mendidik anak, artinya mengajarkan karakter yang baik dan mendisiplinkan anak agar berperilaku sesuai dengan dengan apa yang telah diajarkan.²³⁰

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dalam membentuk karakter adalah:

- a. Mendidik melalui contoh perilaku.

²²⁹ Zakiah Darazat, Ilmu Pendidikan Islam, 35.

²³⁰ Zubaedi, Desain Pendidikan Karakter, 145.

- b. Menerapkan system pendidikan dini.
- c. Melakukan system pembiasaan.
- d. Melakukan system pembiasaan.
- e. Terapkan prinsip keadilan dalam mengatur waktu yang tersedia.²³¹

Di sinilah orang tua dituntut bersikap selektif dan bijaksana dalam menentukan alokasi waktu untuk karir dan tugas tanggung jawab sebagai orang tua yang akan dimintai tanggung jawab dihadapan manusia dan dihadapan Allah.

Berdasarkan teori diatas dijelaskan bahwa peran guru dan orang tua sangat penting. Peran orang tua dalam membentuk kebiasaan atau karakter adalah membimbing atau menjadi panutan utama bagi seluruh anak-anak. Sedangkan guru sebagai pendidik sebab tugas guru tidak hanya mengajar tetapi juga untuk mengetahui beberapa hal. Proses pembentuk kebiasaan yang dilakukan guru agama islam perlu dilakukan bertahap dan berkesinambungan yaitu melalui pendekatan kebiasaan, keteladanan, mandiri, sopan dan santun, berperilaku toleransi sesuai dengan ajaran islam.

Dari pernyataan diatas sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN Karyadadi Musi Rawas bahwa dengan adanya hasil pelaksanaan kolaborasi dalam menangani siswa yang kecanduan game online adalah kolaborasi guru dan orang tua, dan peran dari orang tua dan guru dapat dilihat dari hasil pelaksanaan kolaborasi guru

²³¹ Mohammed Roeslin, 141.

dan orang tua yaitu, siswa menjadi penurut, siswa mau mengikuti apa yang diarahkan oleh guru dan orang tua, komunikasi antara guru dan orang tua terjalin terus menerus.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian mengenai kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* di SDN Karyadadi Musi Rawas maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dampak kecanduan game online di SDN Karyadadi Musi Rawas ditemukan beberapa yaitu bermain game online memberi dampak positif seperti menghilangkan stresss, meningkatkan konsentrasi dan meningkatkan kemampuan berbahasa inggris. Namun dibalik dampak positif ada dampak negatif anak menjadi brutal atau mengamuk jika hp dijauhkan dari anak. Kemudian guru melakukan kolaborasi untuk menangani masalah ini seperti mencari solusi untuk menangani siswa yang kecanduan game online seperti, pihak sekolah mengadakan organisasi diluar sekolah seperti pramuka, sholat dhuha berjamaah, memberikan pr, membuat metode pembelajaran yang menarik untuk mengalihkan perhatian siswa.
2. Bentuk kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* di SDN Karyadadi Musi Rawas ditemukan beberapa bentuk kolaborasi dalam mengidentifikasi guru mendapat laporan dari orang tua dan guru yang mengidentifikasi kemudian melaporkan ke orang tua, dalam bentuk kolaborasi menangani

guru meminta orang tua untuk mengalihkan perhatian siswa supaya tidak selalu berfikir main *game online*, memantau siswa membimbing siswa dan dalam menangani siswa, dalam bentuk kolaborasi mengevaluasi semua dikumpulkan dalam satu tempat semua pihak yang bersangkutan, dalam bentuk kolaborasi dalam peran membatasi jam bermain, dan dalam metode yang digunakan guru mengarahkan orang tua untuk melakukan metode yang bermanfaat untuk siswa.

3. Pelaksanaan kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* di SDN Karyadadi Musi Rawas, dalam mengidentifikasi guru memanggil orang tua meluangkan waktu untuk siswa, dalam menangani guru dan orang tua saling memberikan penjelasan mengenai dampak negative dan positif main *game online*, dalam mengevaluasi melakukan guru pendidikan agama islam dan orang menjadi tahu tanda-tanda siswa yang mengalami kecanduan *game online*, dalam peran guru dan orang tua memberikan nasehat, mendampingi siswa, dan dalam metode yang digunakan melakukan olahraga, berkebun.
4. Bagaimana hasil pelaksanaan kolaborasi antara guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan *game online* di SDN Karyadadi Musi Rawas, dalam hasil pelaksanaan mengidentifikasi siswa menjadi penurut, dalam menangani diharapkan perubahan dalam perilaku dan tidak kecanduan *game online* lagi, dalam mengevaluasi siswa menjadi tau dampak negative dan positif main *game*

online, dalam peran kedekatan guru dan siswa, orang tua dan siswa terjalin, dalam metode yang digunakan menghasilkan kepribadian yang baik kepada siswa sehingga tidak kecanduan *game online*.

B. Saran

1. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk memberikan lebih banyak lagi penjelasan mengenai kecanduan terhadap *game online* agar dapat memberikan kontribusi yang lebih banyak dalam penelitian.
2. Bagi guru lebih menciptakan pembelajaran yang menyenangkan seperti kuis, video pembelajaran atau buku yang bergambar dll, agar siswa fokus dalam belajar. Dan guru harus berkolaborasi dengan orang tua dalam memantau siswa dirumah dalam penggunaan gadget, mendampingi anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru kepada siswa, karena optimalisasi penggunaan gadget terhadap pembentukan karakter siswa akan lebih mudah dicapai apabila guru pendidikan agama islam saling bekerja sama dengan orang tua dirumah.
3. Bagi orang tua penting untuk selalu mendampingi anaknya saat menggunakan gadget, memblokir beberapa situs web yang dapat membahayakan siswa. Mengawasi anak dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Penting juga untuk orang tua meluangkan waktu yang lebih banyak untuk memantau siswa dirumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. (2012). *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Adiningtiyas. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal Kopasta*.
- Amanda, A. r. (2016). Jurnal Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja.
- Andersen. (2004). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Angela. (2013). *Ejournal Ilmu Komunikasi, 1*.
- Astuti, Y. S. (2020, Januari-Juni). Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal ThufuLA, 8*.
- Bhakti. (2015). *Bimbingan dan Konseling Komprehensif*. Paradigma Menuju Aksi.
- Chapin, J. (n.d.). *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darazat, Z. (2004). *Ilmu Pendidikan Islam*.
- Dewi, S. P. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan ELearninng*. Jakarta: Kencana Prenadema Group.
- Elfiadi. (2018, Juli-Desember). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal ITQAN, 9*.
- Fitri, E. E. (2008). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental EMosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*.
- Gustiana, E. (2000). *Upaya Guru Dalam Membentuk Karakter*.
- Hamalik, O. (2008). *Perencanaan Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hermawan, A. (2009). *Hiburan Dunia Maya*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hyoscyamina, D. E. (2011, Oktober). Peran Keluarga dalam Membangun Karakter Anak.
- Intizar. *Kolaborasi Peran Orang Tua dan Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis online dirumah*. Jakarta.

- Jamaludin, i. *Paradigma Pendidikan Anak Dalam Islam*.
- Johm W Creswell. (2008). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed Edisi Ketiga*. Bandung : Pustaka Pelajar.
- K, Y. (2000). Yhe Mental Health concern for the New Millenium. *cyberPsycologi & Behavior*.
- Krista, S. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere, 1.1*.
- Maudin, et. a. (2021). Peningnya Kerjasama Guru dan Orang Tua Siswa dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Agama Islam. *Jurnal SYATTAR, 1 No 2*.
- Milestal, M. B. (1999). *Analisa Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Moleong, L. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Mudjiono, D. d. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhadjir, N. (1996). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rakesarasin.
- Muhsin, A. (2017). Upaya Orang Tua dalam Membentuk Karakter Anak Sumbersuko Desa Plososari Kecamatan Grati Kabupaten Pasruhandinamika.
- Mulyana, E. (2006). *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mustofa, B. (2015). *Melejitnya Kecerdasan Anak Melalui Dongeng*. Yogyakarta: Parana Ilmu.
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*.
- O. T.dkk (2019). Hubungan Kerjasama Antara Orang tua dan Guru Dalam Meningkatkan Minat BELajar Siswa di SMPN ATAP 1 Desa Buo Kecamatan LOOda. *12*.
- Patmonedewo, S. (2008). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Pohan, H. (2021). *Penerapan Kerjasama Orang Tua dan Guru dalam Pemanfaatan Smartphone Pada Masa Covid 19 di Mi Plus Nur Rahma Kota Bengkulu*. (IAIN Bengkulu).
- Ramayulis. (2002). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game Online pada anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Rodiatillah. (2021). *Upaya Guru dalam Menghadapi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di*

Sekolah Negeri 148 Gandus Palembang. Palembang: Universitas Muhammadiyah.

- Roeslin, M. (n.d.). *Kajian Islam Tentang Partisipasi Orang Tua dalam Pendidikan Anak*.
- Russyiana, D. (2020). *Peran Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 3-6 Tahun didesa Bukit Ulu Kecamatan Karang Jaya Kabupaten Musi Rawas Utara*.
- Satria, R. A. (n.d.). *Hubungan Kecanduan Bermain Vidio Game Kekerasan Dengan Perilaku Agresif*.
- Satrio, A. (n.d.). *Hubungan Komunikasi Kecanduan Game Online Terhadap Kelelahan Fisik Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sumatra Utara*.
- Sholeh, A. A. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soekarno, S. (2006). *Solidaritas Sosial*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Soettjipto. (2007). Perilaku Adiksi Game Online. *Dalam Artikel Pratiwi*.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (n.d.). *Metode*.
- Suryosurboyo, B. (2004). *Manajemen Pendidikan di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Syani, A. (2012). *Sosisologi Skematik, Teori daan Terapan*. Jakarta: PT Bumi Aksara .
- Umar, B. (2011). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Amzah.
- Yanuarti, E. (2020). *Strategi Pembelajaran Dosen Melalui Pemanfaat Media Whatsapp Selama Pandemi* (Vol. 19).
- Yee, N. (2013, Februar 26). Motivations of Play Online Games. *Cyberpschology dan Behavior*.

Yuwanto, L. (Ed.). (2010). Retrieved from
www.Ubaya.ac.id/ubayaarticles_detaile/10/Mobile-Phone-Addict.html

Yuwanto, L. (n.d.). *Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya*.

Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana.

Zuriah, N. (2007). *Metode Penelitian Sosial Dan Pendidikan*. Jakarta: Media Grafika.

L

A

M

P

I

R

A

N



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

PADA HARI INI JAM TANGGAL TAHUN 2022 TELAH
 DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA

NAMA : Asma Nurhikmah
 NIM : 19531018
 PRODI : Pendidikan Agama Islam
 SEMESTER : b
 JUDUL PROPOSAL : Kolaborasi Guru PAI Dan Orangtua Dalam Menangani Perilaku Temperamental Pada Anak Kecanduan Game Online Di SDN Karyadadi Kec. Purwodadi Kab. Musi Rawas.

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANG-KAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a. Dengan Arahan peminbimbing dan 2 perbaikan judul yaitu :
 Kolaborasi Guru PAI Dan Orang tua Dalam menangani Siswa yang Kecanduan Game Online di SDN Karyadadi Kecamatan Purwodadi Kabupaten Musi Rawas
 - b. Perbaiki Rumusan masalah, latar Belakang lengkapi data melalui observasi
 - c.
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK, PRODI DAN JURUSAN.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN DENGAN SEMESTINYA.

CURUP, Juni 2022
 CALON PEMBIMBING II

CALON PEMBIMBING I

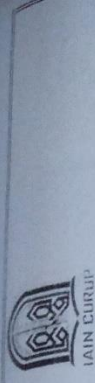
Siswanto (M.Pd)

MODERATOR SEMINAR

(LEMI POTRIANI)



IAIN CURUP



IAIN CURUP

| NO | TANGGAL | Hal-hal yang Dibicarakan | Paraf Pembimbing I | Paraf Mahasiswa |
|----|------------|---|--------------------|-----------------|
| 1 | 24.01.2023 | Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Metodologi, Penelitian. | H. | Aud. |
| 2 | 01.02.2023 | Bab 2 Landasan Teori | H. | Aud. |
| 3 | 07.02.2023 | Kita: wawancara, Pedoman observasi | H. | Aud. |
| 4 | 04-04-2023 | Pedoman wawancara | H. | Aud. |
| 5 | 11-04-2023 | Verbatim, Coding, Menentukan tema | H. | Aud. |
| 6 | 11-04-2023 | Bab IV | H. | Aud. |
| 7 | 12-04-2023 | Bab V | H. | Aud. |
| 8 | 12-04-2023 | Absah, Acc Ujian | H. | Aud. |

| NO | TANGGAL | Hal-hal yang Dibicarakan | Paraf Pembimbing II | Paraf Mahasiswa |
|----|----------|---|---------------------|-----------------|
| 1 | 16/01/23 | Perbaikan Rumusan masalah, format Penulisan | H.H | Aud. |
| 2 | 19/01/23 | Perbaikan Masalah Penulisan dan tambahan teori | H.H | Aud. |
| 3 | 30/01/23 | Acc Bab I-III | H.H | Aud. |
| 4 | 30/01/23 | Perbaikan ptk bab IV | H.H | Aud. |
| 5 | 13/02/23 | Perbaikan pd penulisan di bab IV | H.H | Aud. |
| 6 | 23/02/23 | Perbaikan pd soal note dan penulisan pd bab V Btk dan lain-lain | H.H | Aud. |
| 7 | 09/03/23 | Perbaikan kesimpulan dan daftar pustaka | H.H | Aud. |
| 8 | 10/03/23 | Acc Ujian | H.H | Aud. |



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
Nomor : 412 Tahun 2022

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Istitut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi PAI Nomor : -
2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Rabu, 15 Juni 2022

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan**
Pertama : 1. **Dr. Dewi Purnama Sari, M.Pd** 19750919 200501 2 004
2. **Siswanto, M. Pd.I** 2023078405

Doser. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :
N A M A : Asma Nurtika
N I M : 19531018
JUDUL SKRIPSI : Kolaborasi Guru PAI dan Orangtua dalam Menangani Siswa yang Kecanduan Game Online di SDN Karyadadi Kec:Purwodadi kab:Musu Rawas

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
Ketiga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
Keempat : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
Kelima : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
Keenam : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
Ketujuh : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 30 Juni 2022
Dekan

Kubuwono



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 384 /In.34/FT/PP.00.9/02/2023
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

06 Februari 2023


Yth. Kepala DPMPSTP
Kabupaten Musi Rawas

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Asma Nurtika
NIM : 19531018
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Skripsi : Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam Dan Orang Tua Dalam Menangani Siswa
Yang Kecanduan Game Online Di SDN Karyadadi Musi Rawas
Waktu Penelitian : 06 Februari 2023 s.d 06 Mei 2023
Lokasi Penelitian : SDN Karyadadi Musi Rawas

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

Wakil Dekan I,

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hun
NIP. 198110202006041002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK
4. Arsip



REKOMENDASI PENELITIAN/SURVEI/RISET
 NOMOR : 503/21/IP/DPMPTSP/II/2023

- Membaca : 1. Surat dari Wakil Dekan I IAIN Curup Nomor : 384/In.34/FT/PP.00.9/02/2023 Tanggal 06 Februari 2023.
 Perihal : **IZIN PENELITIAN**
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 28 Tahun 1959 tentang Pembentukan Daerah Tingkat II dan Kotapraja di Sumatera Selatan;
 2. Peraturan Presiden RI Nomor 97 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
 3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
 4. Peraturan Daerah Kabupaten Musi Rawas Nomor 10 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Musi Rawas;
 5. Peraturan Bupati Musi Rawas Nomor 61 Tahun 2016 tentang Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Musi Rawas;
 6. Peraturan Bupati Musi Rawas Nomor 40 Tahun 2019 tentang Pedoman Penggunaan Tanda Tangan Elektronik (E-Signature) Dalam Dokumen Perizinan dan Non Perizinan;
 7. Peraturan Bupati Musi Rawas Nomor 28 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Bupati Musi Rawas Nomor 44 Tahun 2018 tentang Pendelegasian Wewenang Perizinan dan Non Perizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Musi Rawas.
- Memperhatikan : Proposal yang bersangkutan.

DIBERIKAN REKOMENDASI KEPADA :

- Nama : ASMA NURTIKA
 NIM : 19531018
 Program Pendidikan : Strata Satu (S1)
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Kebangsaan : Indonesia
 Judul Penelitian : Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam dan Orang Tua Dalam Menangani Siswa Yang Kecanduan Game Online di SDN Karyadadi Musi Rawas
 Lokasi Penelitian : SDN Karyadadi Musi Rawas
 Lama Penelitian : 06-02-2023 s.d 06-05-2023
 Peserta : -
 Penanggung Jawab : Wakil Dekan I IAIN Curup
 Maksud/Tujuan : Penyusunan Skripsi

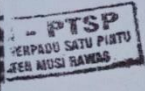
Akan melakukan Penelitian/Survey/Riset dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sepanjang kegiatan penelitian menghormati segala peraturan dan ketentuan serta mengindahkan adat istiadat yang berlaku di daerah setempat.
2. Tidak dibenarkan melakukan kegiatan Penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan Judul Penelitian.
3. Kepada yang bersangkutan selesai kegiatan tersebut agar melaporkan hasil Penelitian Kepada Bupati Musi Rawas c.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Musi Rawas.

Diterbitkan di : Muara Beliti
 Pada tanggal : 20 Februari 2023



Digitally signed by Sunardin
 Date: 2023.02.20 15:13:13 +07'00'



- Tembusan disampaikan kepada Yth:
1. Bupati Musi Rawas di Muara Beliti (sebagai laporan).
 2. Kepala Badan Kesbangpol Kab. Musi Rawas.
 3. Wakil Dekan I IAIN Curup.
 4. Kepala SDN Karyadadi Musi Rawas.

INSTRUMEN PENELITIAN

Judul: Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam dan Orang Tua Dalam Menangani Siswa Yang Kecanduan Game Online Di SDN Karyadadi Musi Rawas

Kisi-Kisi Wawancara

| NO | Pertanyaan Penelitian | Aspek yang ditanyakan |
|----|---|--|
| 1. | Bagaimana dampak kecanduan game online di SDN Karyadadi Musi Rawas. | <ol style="list-style-type: none">1. Dampak game online pada siswa.2. Solusi dalam menangani dampak kecanduan <i>game online</i>. |
| 2. | Apa saja bentuk kolaborasi antara guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan game online di SDN Karyadadi Musi Rawas. | <ol style="list-style-type: none">1. Kolaborasi dalam mengidentifikasi.2. Kolaborasi dalam menangani.3. Kolaborasi dalam mengevaluasi.4. Kolaborasi dalam peran.5. Kolaborasi dalam metode yang digunakan. |

| | | |
|----|---|--|
| 3. | Bagaimana pelaksanaan kolaborasi antara guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan game online di SDN Musi Rawas. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pelaksanaan kolaborasi dalam mengidentifikasi. 2. Pelaksanaan kolaborasi dalam menangani. 3. Pelaksanaan kolaborasi dalam mengevaluasi. 4. Pelaksanaan kolaborasi dalam peran. 5. Pelaksanaan kolaborasi dalam metode yang digunakan. |
| 4. | Bagaimana hasil pelaksanaan kolaborasi antara guru dengan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan game online di SDN Karyadadi Musi Rawas. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil kolaborasi dalam mengidentifikasi. 2. Hasil kolaborasi dalam menangani. 3. Hasil kolaborasi dalam mengevaluasi. 4. Hasil kolaborasi dalam peran. 5. Hasil kolaborasi dalam metode yang digunakan. |

PEDOMAN WAWANCARA

1. Bagaimana pendapat ibu terkait dampak siswa yang kecanduan game online?
2. Solusi apa yang sekolah lakukan untuk menangani siswa yang kecanduan game online?
3. Apakah bentuk kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam mengidentifikasi siswa yang kecanduan game online?
4. Apa bentuk kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan game online?

5. Apa kolaborasi yang bapak atau ibu lakukan dalam mengevaluasi siswa yang kecanduan game online?
6. Apa kolaborasi yang bapak atau ibu lakukan dalam peran menangani siswa yang kecanduan game online?
7. Apa kolaborasi bapak atau ibu dalam metode yang digunakan untuk menangani siswa yang kecanduan game online?
8. Apa pelaksanaan kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam mengidentifikasi siswa yang kecanduan game online?
9. Apa pelaksanaan kolaborasi bapak atau ibu lakukan dalam menangani siswa yang kecanduan game online?
10. Apa pelaksanaan kolaborasi bapak atau ibu lakukan dalam mengevaluasi siswa yang kecanduan game online?
11. Apa pelaksanaan kolaborasi bapak atau ibu lakukan dalam peran menangani siswa yang kecanduan game online?
12. Apa pelaksanaan kolaborasi bapak atau ibu lakukan dalam metode yang digunakan untuk menangani siswa yang kecanduan game online?
13. Bagaimana hasil kolaborasi yang bapak atau ibu lakukan dalam mengidentifikasi siswa yang kecanduan game online?
14. Bagaimana hasil kolaborasi yang bapak atau ibu lakukan dalam menangani siswa yang kecanduan game online?
15. Bagaimana hasil kolaborasi yang bapak atau ibu lakukan dalam mengevaluasi siswa yang kecanduan game online?
16. Bagaimana hasil kolaborasi yang bapak atau ibu lakukan dalam peran menangani siswa yang kecanduan game online?
17. Bagaimana hasil kolaborasi yang bapak atau ibu lakukan dalam metode yang digunakan untuk menangani siswa yang kecanduan game online?

Lembar Observasi

Lokasi: SDN Karyadadi Musi Rawas

| No | Aktivitas yang diamati | Catatan Deskriptif | Catatan Refleksi |
|----|--|--|--|
| 1. | Bagaimana dampak kecanduan game online di SDN Karyadadi Musi Rawas. | Dampak dari kecanduan game online sangat mempengaruhi perilaku siswa dan kesehatan siswa. | Upaya guru dan orang tua dalam mencari solusi untuk menangani dampak kecanduan game online. |
| 2. | Bentuk kolaborasi guru pendidikan agama islam dan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan game online di SDN Karyadadi. | Guru melibatkan keluarga dalam menangani siswa yang kecanduan game online seperti menghubungi wali murid saat mereka diperlukan guna membahas apa saja yang diperhatikan dari anak yang kecanduan game online seperti perilaku anak, prestasi dll. | Di SDN Karyadadi ada beberapa siswa yang kecanduan game online, maka dari itu perlu kolaborasi antara guru dan orang tua untuk menangani siswa yang kecanduan game online. |
| 3. | Bagaimana pelaksanaan kolaborasi antara guru pendidikan agama islam dan | Guru mengadakan kegiatan kerjasama tersebut melibatk | Dengan ini siswa akan |

| | | | |
|----|---|--|---|
| | orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan game online di SDN Musi Rawas. | orang tua dengan mendampingi, menghimbau atau bisa juga pihak sekolah menyediakan buku dan materi bagi orang tua untuk dibawa pulang oleh siswa agar siswa kegiatannya beralih ke belajar. | Sibuk dengan tugas sekolah yang diberikan oleh pihak sekolah. |
| 4. | Bagaimana hasil pelaksanaan kolaborasi antara guru dengan orang tua dalam menangani siswa yang kecanduan game online di SDN Karyadadi Musi Rawas. | Dengan adanya kolaborasi antara guru dan orang tua menangani siswa yang kecanduan game online peningkatan positif seperti sering mengerjakan tugas yang diberikan guru. | Siswa makin rajin dan bersikap baik dalam beribadah dan perilaku. |

Ibu Marsini, S.Pd.I (MS)

1. Pertama saya dapat laporan dari orang tua bahwa siswa di kelas ini di rumah sering
2. bermain game online, sehingga siswa memiliki beberapa perubahan pada dirinya
3. siswa yang sering mengambil uang orang tua jika *handphone* disita untuk bermain game
4. online di warnet.
5. Dalam hal ini ya itu tadi guru memanggil orang tua lewat surat pemanggilan atau lewat
6. via grup wa untuk membicarakan bagaimana solusi untuk siswa yang bersangkutan,
7. kadang juga guru mendatangi rumah siswa.
8. Mengumpulkan siswa yang memiliki masalah kecanduan ini kemudian melakukan
9. diskusi dengan orang tua siswa, koordinasi dengan guru lainnya atau kepada wali kelas
10. dan juga bertanya kepada siswa lainnya untuk mendapatkan info keseharian anak yang
11. kecanduan game online itu di kelas.
12. Guru menyuruh orang tua ikut andil dalam memantau anak di rumah supaya anak mau
13. melakukan hal-hal yang positif agar anak lupa dengan aktivitasnya bermain game
14. beri nasehat mana yang benar dan mana yang salah, guru pun begitu juga di sekolah
15. memantau anak dan menasehati anak.
16. Ada metode lain yaitu sholat dhuha secara rutin di sekolah menyampaikan kepada orang
17. tua jika pas libur sekolah metode itu dijalankan di rumah agar siswa terbiasa melakukan
18. hal-hal yang positif.
19. Senantiasa menjadi pendengar yang baik di sekolah dan untuk di rumah tugas orang tua
20. menjadi pendengar yang baik di rumah, bisa mendengar keluhan siswa, kebahagiaan dan
21. keseharian siswa memperhatikan pergaulan anak sehari-hari mengatur waktu anak agar
22. lebih terkondisikan antara bermain dan belajar berikan perhatian dan waktu kepada anak.
23. Dengan memberikan kesibukan untuk siswa dengan mengadakan kegiatan mengaji diluar
24. sekolah, memberikan tugas sekolah yang menarik buat jadwal main game yang ketat
25. bantu anak untuk menyibukkan diri dengan kegiatan yang positif menciptakan peraturan
26. dan hukuman yang ketat di sekolah maupun di rumah.
27. Harus memberikan batasan memberikan penjelasan kepada siswa keuntungan dan
28. kerugian dalam penggunaan gadget.
29. Fenomena kecanduan game online ini diperkirakan berdampak negative pada siswa
30. siswa yang kecanduan game online merasakan dampak dari game itu sendiri
31. untuk menangani efek buruk ini dibutuhkan peran guru dan orang tua dengan
32. membimbing dan memberikan nasehat jalin kedekatan dengan siswa agar siswa nyaman
33. bercerita kepada guru atau dengan orang tua.
34. Menerapkan siswa melakukan aktivitas lain, misalnya berkebun, melakukan kegiatan
35. sholat dhuha dan mengaji yang sekolah terapkan, olahraga bersama ciptakan berbagai
36. aktivitas yang seru dan bisa mengalihkan perhatian anak agar dapat melupakan sedikit
37. demi sedikit keinginan main game online di rumah orang tua juga harus melakukan yang
38. guru lakukan di sekolah.
39. Hasilnya siswa menjadi terbiasa melakukan hal-hal yang positif dan mulai berkurang
40. bermain game online maupun gadget atau warnet.
41. Siswa kedepannya menjadi mempunyai sikap yang sopan.
42. Kita jadi tau mana siswa yang mendapatkan masalah dengan itu dapat segera ditangani
43. dan dengan itu mampu menolong siswa agar tidak berlebihan dalam bermain game online.
44. Kedekatan antara guru dan siswa semakin erat dengan adanya pendampingan dari orang
45. tua dan siswa dapat menerima pelajaran yang diberi oleh guru dengan mudah.

46. Siswa jadi terbiasa melakukan program metode yang dibuat oleh guru dan orang tua
47. dengan itu siswa tidak bergantung lagi dengan bermain game online.

ibu Liana Indriani, S.Pd (LI)

1. Dalam hal ini saya pernah melihat keanehan yang terjadi pada siswa yang mengeluh mata
2. nya sakit saat melihat tulisan di papan tulis dengan itu saya mengkonfirmasi kepada wali
3. kelas kemudian ke orang tua siswa ada siswa yang dikelas setiap hari mengantuk pas saya
4. tanya ternyata sering bermain game sampai larut malam.
5. Dengan ini saya langsung berkontribusi kepada wali kelas mana baiknya dengan
6. memanggil orang tua siswa dengan via grup wa atau dengan surat panggilan agar anak
7. segera tertangani.
8. Memanggil siswa dan orang tua untuk memastikan dan membicarakan penanganan
9. selanjutnya dengan berkontribusi kepada kepala sekolah, wali kelas, guru pendidikan
10. agama lainnya dan orang tua.
11. Peran guru itu penting untuk permasalahan siswa tetapi orang tua juga lebih berperan
12. penting karna waktu lebih banyak dengan orang tua jadi guru menyampaikan kepada
13. orang tua agar anak mau melakukan hal-hal yang positif seperti metode mengaji
14. yang sekolah adakan agar siswa lupa dengan kegiatan yang bermain game online dan
15. guru pun memberikan tugas yang bergambar agar anak tidak bosan seperti buku cerita
16. atau lainnya.
17. Program metode yang kami adakan yaitu sholat dhuha dan hapalan al-quran atau mengaji
18. bersama sebelum memulai pelajaran dan meminta orang tua untuk membatasi bermain
19. gadget agar anak terbiasa dan mengurangi kecanduan game online.
20. Guru dan orang tua harus mendengarkan keluhan dari siswa, menjadi pendengar yang
21. baik.
22. Dengan menyibukkan diri siswa di sekolah maupun di rumah agar siswa lupa dengan
23. kegiatan bermain game online nya dengan ini siswa akan sedikit demi sedikit berubah.
24. Pertama kita panggil pihak orang tua dan wali kelas tak lupa juga berkontribusi juga
25. dengan kepala sekolah dan guru lain yang bersangkutan panggil siswa juga apa yang di
26. rasakan akibat dampak dari kecanduan game online ini.
27. Dengan ini guru harus lebih ekstra mendampingi anak yang kecanduan game online
28. bimbing dengan penuh kasih sayang dan orang tua lah yang memiliki peran penting
29. dalam mendampingi, jika disekolah itu tugas guru disekolah sedangkan di rumah peran
30. orang tua yang dibutuhkan siswa.
31. Pada umumnya guru mengadakan kegiatan dan pelaksanaan ini harus berkolaborasi dengan
32. orang tua di rumah seperti melakukan kegiatan berkebun, olahraga, belajar diluar kelas
33. agar siswa mendapat suasana baru di rumah pun orang tua intinya mengadakan kegiatan
34. yang mengalihkan siswa ke game online tak lupa juga guru dan orang tua melakukan
35. komunikasi melalui via grup wa untuk perkembangan siswa.
36. Dari hasil yang dilakukan antara guru dan orang tua ini siswa mulai ada perubahan
37. melakukan hal yang positif.
38. Dengan ini diharapkan hasilnya siswa berubah dari sikap dan perubahan perilakunya dan
39. sembuh dengan ketergantungannya dengan gadget.
40. Dari sini dapat tau mana siswa yang memiliki kecanduan game online dan segera
41. tertangani dengan berkontribusi orang tua dan orang tua lainnya.
42. Siswa jadi dekat dan hubungan antara guru dan siswa makin terjalin dengan kaya guru
43. jadi tau masalah siswa antara guru dan siswa saling terbuka.

44. Siswa terbiasa melakukan kegiatan yang guru berikan selalu mengerjakan tugas dari guru
45. dengan ini siswa jadi lebih fokus belajar didalam kelas dan memiliki sifat yang tidak
46. mengambil uang orang tua untuk bermain di warnet.

Trianggulasi

Ibu Artikariani, S.Pd.sd (AR)

1. Iya Benar memang siswa kami ada yang kecanduan game online menurut laporan dari
2. guru pendidikan agama islam dan pihak orang tua dari kelas yang satunya yang melapor
3. bahwa ada siswa yang dikelas yang sering tidur dan gak fokus belajar pas ditanyai
4. ternyata sering main game online sampai larut malam.
5. Ketika anak didik kami bermasalah seperti kecanduan game online dan mengganggu
6. fokus belajar siswa sehingga berpengaruh kepada nilai dan sikap perilakunya maka kami
7. guru mengkonfirmasi kan kepada orang tua dan memanggil siswa yang bersangkutan
8. untuk memberikan arahan.
9. Memanggil orang tua siswa dan membicarakan mengenai proses kolaborasi selama ini
10. antara pihak sekolah dan orang tua yakni apakah anak-anak dirumah ada perubahan yang
11. signifikan sehingga dapat mengevaluasinya bersama dengan orang tua.
12. Untuk menangani kecanduan game online ini sekolah sebenarnya sudah menyediakan
13. ekstrakurikuler atau kegiatan kerohanian di dalam maupun diluar sekolah sehingga anak
14. memiliki kegiatan yang positif untuk dirinya.
15. Sekolah setiap hari selalu menanamkan nilai-nilai kerohanian seperti mengaji bersama
16. dan sholat dhuha berjamaah.
17. Pelaksanaan dilakukan ketika siswa tersebut terhambat atau bermasalah dalam proses
18. belajar.
19. Menghubungi orang tua dengan guru pendidikan agama islam dan pihak sekolah .
20. Sama seperti pertanyaan sebelumnya pelaksanaan mengevaluasi yang dilakukan antara
21. guru dan orang tua yaitu dengan berkolaborasi dengan orang tua siswa melalui surat
22. panggilan atau dengan via grup wa.
23. Meberikan arahan kepada siswa bahwa ada dampak negative dan positifnya dan
24. memberikan konsekuensi kepada anak yang kecanduan game online.
25. Kalau tentang metode untuk anak-anak seusianya mereka lebih memberikan arahan ke
26. hal-hal yang positif dan melakukan kegiatan dilingkungan.
27. Setelah mendapat arahan siswa tersebut berkurang main game dan melakukan hal-hal
28. yang bermanfaat bagi dirinya.
29. Dalam hal ini siswa lebih positif dan mengikuti nasehat dari guru dan orang tua sehingga
30. siswa sedikit demi sedikit lupa dengan bermain game.
31. Siswa lebih aktif dan positif dalam proses pembelajaran.
32. Hasilnya kedekatan antara siswa dan guru terjalin dan terbuka dan kepada orang tua juga
33. terjalin kedekatannya tanpa ada yang ditutup-tutupi.
34. Metode pendekatan dengan menanamkan nilai-nilai kerohanian lebih efektif dan
35. mengarahkan siswa untuk melakukan kegiatan yang positif dan terbiasa melakukan
36. kegiatan yang positif.
37. Sebenarnya mbak, ada banyak hal positif bermain game online diantaranya
38. menghilangkan stress, meningkatkan konsentrasi dan meningkatkan kemampuan
39. berbahasa inggris. Namun tidak bisa dipungkiri bahwa terdapat dampak negatif nya siswa
40. menjadi brutal atau dia akan mengamuk jika hp itu dijauhkan ke anak. Sehingga perlu
41. penanganan yang efektif dari guru dan orang tua.

42. Saya meminta guru pendidikan agama islam dan orang tua untuk berkolaborasi dalam hal
43. ini, meminta siswa menggunakan handphone dengan bijak seperti mencari informasi,
44. menasehati, mengarahkan dan memotivasi siswa untuk menggunakan gadget seperlunya
45. saja dan menjauhi bermain game online. Kemudian sekolah mengadakan organisasi
46. untuk mengalihkan organisasi seperti sholat dhuha berjamaah, pramuka, kemudian
47. berikan pr dari sekolah dan memberitahu orang tua untuk mendampingi anak dirumah

Ibu Triati, S.Pd (TR)

1. Guru dan orang tua harus melakukan kolaborasi dengan orang tua, awalnya saya melihat
2. ada gejala pada si anak bahwa matanya sakit saat melihat papan tulis laporan itu
3. disampaikan oleh guru mata pelajaran yaitu guru pendidikan agama islam dan akhirnya
4. saya dan guru pendidikan agama islam melaporkan kejadian ini kepada kepala sekolah
5. gejala seperti ini gejala awal yang mengarah atau beresiko tinggi pada kecanduan gadget
6. kemudian ada bentuk identifikasi yang harus dilakukan guru bersama orang tua yaitu
7. dengan memanggil orang tua dengan via grup wa atau surat panggilan agar siswa dalam
8. penanganan masalah yang lebih cepat.
9. Ya bentuk kolaborasinya jika siswa sudah kecanduan maka guru dan orang tua
10. mengalihkan perhatian siswa supaya tidak selalu berfikir main game setiap hari dan juga
11. harus ada komunikasi yang baik antara guru dan orang tua tersebut.
12. Berkomunikasi dengan orang tua mengenai proses kolaborasi selama antara pihak
13. sekolah dan orang tua yakni apakah siswa dirumah ada perubahan yang signifikan
14. sehingga dapat mengevaluasinya bersama dengan orang tua.
15. Yang guru dan orang tua lakukan adalah membicarakan dengan siswa bahayanya jika
16. telah kecanduan bermain game online untuk masa depan dan kesehatan dengan orang tua
17. mengkomunikasikan tentang batasi siswa bermain hp hanya 1-2 jam saja bermain game
18. peran guru lebih penting tapi peran orang tua yang mempunyai waktu lebih banyak amat
19. lebih penting untuk mendampingi siswa di rumah.
20. Sekolah mengadakan sholat dhuha bersama setiap hari dengan guru yang bergantian
21. membimbingnya dilanjutkan mengaji sebelum menjalankan pelajaran di luar sekolah juga
22. ada mengaji yang pihak sekolah adakan supaya siswa lebih disibukkan dengan hal yang
23. positif.
24. Pelaksanaan kolaborasi antara guru dan orang tua bisa dilakukan lewat grup wa guru dan
25. orang tua atau langsung memanggil orang tua siswa kesekolah jadi guru dan orang tua
26. terjalin komunikasinya yang baik untuk perkembangan siswa.
27. Iya itu tadi selalu berkomunikasi dengan orang tua mengenai masalah siswa dalam
28. pembelajaran akibat kecanduan game online.
29. Mengevaluasinya bersama sama dengan orang tua membahas mengenai anak yang
30. kecanduan game online.
31. Guru mengarahkan kepada siswa supaya mengerti bahayanya kecanduan game online
32. begitupun dengan orang tua dirumah juga menjelaskan bahayanya akibat game online.
33. Melaksanakan sholat dhuha dan mengaji setiap harinya yang didukung oleh orang tua
34. dirumah.
35. Hasilnya siswa yang awalnya kecanduan menjadi lupa untuk bermain game dan
36. menggunakan waktunya dengan kegiatan yang positif.
37. Sampai sini hasilnya tampak baik karna siswa mengikuti arahan guru dan orang tua
38. sehingga siswa menjadi tidak ingat untuk bermain game setiap saat.
39. Hasil evaluasi yang dijalankan dengan orang tua berdampak positif bagi siswa, sehingga
40. tingkat belajar siswa baik dan memiliki sifat yang berperilaku baik juga.
41. Sama seperti tadi hasilnya positif untuk siswa dan kedekatan antara guru dan orang tua
42. terjalin baik .
43. Metode yang digunakan berhasil karena anak menjadi mendekatkan diri pada Allah
44. sehingga anak menjadi sadar akan bahayanya kecanduan game online.

Ibu Martuti, S.Pd (MT)

1. Awalnya saya juga kurang tau masalah ini tetapi terdapat laporan dari pihak orang tua ke
2. guru pendidikan agama islam kemudian guru pendidikan agama islam itu melapor ke
3. saya sebagai wali kelas kemudian saya mengkonfirmasi ke kepala sekolah untuk
4. kelanjutan menangani masalah ini dengan berkolaborasi kepada orang tua dengan
5. memanggil orang tua dengan via grup wa dan surat panggilan untuk membicarakan
6. masalah siswa ini dengan cepat agar cepat tertangani.
7. Siswa dapat diajak ke kegiatan yang lebih menggunakan fisik seperti olahraga, berkebun
8. dan jika dirumah guru meminta orang tua siswa untuk meminta siswa melakukan aktifitas
9. beres-beres rumah, diajak berkebun atau ke sawah dengan itu siswa akan lupa dengan
10. kegiatan main game onlinenya.
11. Biasanya kita akan liat itu mbak siswa setelah kecanduan game online akan jarang
12. mengobrol dengan orang tua terlalu banyak mengurung diri dikamar bermain gadget
13. maka dari itu guru harus mengevaluasi antara orang tua dan siswa agar saat jelaskan
14. perihal buruk tentang kecanduan game online ke siswa dan orang tua jadi tau masalah
15. siswa kemudian bakal ada pengawasan dari kedua pihak itu.
16. Dengan melakukan pendampingan kepada siswa dan pendekatan siswa agar siswa lebih
17. luasa bercerita dengan guru.
18. Membiasakan siswa melakukan sholat dhuha dan mengaji bersama kemudian
19. mengenalkannya dengan kegiatan yang lebih positif lagi.
20. Pelaksanaan kolaborasinya bisa dilakukan dengan kegiatan yang sekolah adakan seperti
21. mengaji bersama eskul pramuka intinya memberikan kegiatan yang positif untuk siswa
22. agar lupa dengan kegiatannya bermain game online.
23. Untuk menangani siswa yang bermasalah biasanya kami atau saya pribadi melakukan
24. kegiatan pengalihan seperti kegiatan yang bikin senang anak didalam kelas dan luar kelas
25. bisa belajar di luar kelas agar suasana anak berbeda dari yang sebelumnya.
26. Dengan mengevaluasi siswa dan orang tua jadi tau apa masalah yang ada disiswa dan
27. cepat tertangani.
28. Guru memberi arahan dan mendampingi siswa disekolah
29. Dengan metode yang kami adakan seperti mengaji dan sholat dhuha siswa makin terbiasa
30. dalam menjalankan apa yang di arahkan oleh guru.
31. Allhamdulillah setelah terjadinya kolaborasi dalam pengembangan siswa dengan cara itu
32. siswa mulai aktif dalam bersosial dan dia gak menjadi pendiam lalu sekarang berkurang
33. main game onlinenya.
34. Hasilnya ada perubahan yang signifikan terhadap siswa baik sikap maupun di pola
35. kegiatan, dalam bermain game online juga udah berkurang.
36. Hasilnya ya sedikit demi sedikit siswa menjadi stabil, kurang bergantung terhadap hp dan
37. dapat mengurangi kegiatan game onlinenya.
38. Allhamdulillah siswa menjadi terbuka dengan guru.
39. Setelah siswa diarahkan ke kegiatan yang positif siswa menjadi lebih produktif, lebih
40. baik dan meninggalkan hal-hal buruk seperti bermain game online.

Ibu Sumia Siahaan (SS)

1. Bentuk kolaborasinya itu biasanya pihak orang tua lapor jika ada masalah kepada siswa
2. dengan menggunakan via grup wa terkadang guru yang memanggil orang tua dengan
3. surat panggilan untuk mengadakan rapat.
4. Mengadakan rapat dan membicarakan masalah siswa biasanya melalui surat panggilan
5. dan lewat via wa terkadang guru juga berkunjung kerumah siswa.
6. Orang tua biasanya dikonfirmasi langsung oleh guru untuk datang kesekolah melalui
7. surat panggilan atau lewat via wa kemudian melakukan diskusi dengan orang tua dan
8. anak saya juga dipanggil untuk membicarakan keseharian siswa.
9. Iya saya memantau anak saya dirumah supaya anak mau melakukan hal-hal yang positif
10. agar anak lupa dengan aktivitasnya bermain game beri nasehat mana yang benar dan yang
11. salah.
12. Dengan adanya mengaji dan ekstrakurikuler anak saya menjadi disibukkan ke hal yang
13. baik dan mulai lupa dengan bermain game online.
14. Menjadi pendengar yang baik untuk anak saya mendampingi anak mengerjakan tugas
15. yang diberikan oleh guru.
16. Memberikan kesibukan untuk anak dengan menerapkan kegiatan mengaji, beri jadwal
17. main game online yang ketat membantu anak untuk menyibukkan diri dengan kegiatan.
18. Memberikan batasan waktu dan memberikan penjelasan tentang bahayanya bermain
19. game online.
20. Peran orang tua sangat lah penting dengan mendampingi anak dirumah memberikan
21. nasihat kepada anak agar anak lebih terbuka kepada saya.
22. Selain mengaji dan sholat jamaah anak diajak ke kegiatan yang lain misalnya berkebun,
23. beres-beres rumah, olahraga bersama intinya ciptakan berbagai aktivitas yang positif agar
24. perhatian anak teralihkan ke hal-hal yang positif.
25. Hasil nya anak menjadi nurut dan terbiasa dengan kegiatan yang positif.
26. Hasil dari menangani siswa yang kecanduan ini cukup banyak yaitu perubahan sifat dan
27. sikap pada anak dan anak udah mulai lupa dengan bermain game online yang sering
28. dilakukannya.
29. Dengan adanya evaluasi ini saya jadi tau bahwa anak saya memiliki masalah yang cukup
30. serius sehingga perlu penanganan yang cepat.
31. Hasil dari ini kedekatan antara anak saya menjadi lebih dekat mbak karna biasanya saya
32. sibuk bekerja dikebun dengan adanya ini saya makin lebih memantau anak saya mbak.
33. Hasilnya anak saya jadi terbiasa menjalankan program yang sekolah terapkan menjadi
34. lebih rajin mengaji dan sholat dhuha kemudian dengan adanya ekstrakurikuler anak saya
35. makin lupa dengan bermain game online.

Ibu Karius Sari (KS)

1. Bentuk kolaborasinya itu biasanya pihak saya lapor jika ada masalah kepada siswa
2. dengan menggunakan via grup wa terkadang guru yang memanggil orang tua dengan
3. surat panggilan untuk mengadakan rapat.
4. Dalam hal ini biasanya guru menghubungi orang tua atau guru yang datang ke rumah
5. orang tua.
6. Saya biasanya dikonfirmasi langsung oleh guru untuk datang kesekolah melalui
7. surat panggilan atau lewat via wa kemudian melakukan diskusi dengan orang tua dan
8. anak saya juga dipanggil untuk membicarakan keseharian siswa.
9. Kalau saya biasanya, guru memberikan tugas seperti buku bergambar saya dampingi anak
10. untuk mengerjakan.
11. Dengan membatasi anak bermain gadget, menyuruh mengaji dan sholat dhuha seperti
12. program metode yang diadakan sekolah, sebagai orang tua hanya bisa menjalankannya,
13. terkadang anak saya ajak berkebun dan bersosial ke luar agar anak tidak terlalu fokus ke
14. game online.
15. Menjadi pendengar yang baik untuk anak saya mendampingi anak mengerjakan tugas
16. yang diberikan oleh guru.
17. Memberikan kesibukan untuk anak dengan menerapkan kegiatan mengaji, beri jadwal
18. main yang ketat saat bermain game online yang membantu anak untuk menyibukkan diri
19. dengan kegiatan.
20. Pelaksanaan evaluasinya yaitu dengan mengasih tahu anak akan bahayanya bermain
21. game untuk jangka panjang.
22. Peran orang tua sangat lah penting dengan mendampingi anak dirumah memberikan
23. nasehat kepada anak agar anak lebih terbuka kepada saya, kemudian saya melaporkan
24. perkembangan anak dirumah kepada sekolah.
25. Melakukan metode lainnya tidak hanya mengaji dan sholat dhuha tapi kegiatan seperti les
26. privat, berkebun dll
27. Hasil nya kita jadi tau cara penanganan anak yang kecanduan game online.
28. Hasil dari menangani siswa yang kecanduan ini cukup banyak yaitu perubahan sifat dan
29. sikap pada anak dan anak udah mulai lupa dengan bermain game online yang sering
30. dilakukannya.
31. Dengan adanya evaluasi ini saya jadi tau bahwa anak saya memiliki masalah yang cukup
32. serius sehingga perlu penanganan yang cepat.
33. Saya yang selalu sibuk bekerja dari sini saya udah mulai lebih dekat dengan anak untuk
34. mamantau dan membimbing
35. Hasilnya anak saya jadi terbiasa menjalankan program yang sekolah terapkan menjadi
36. lebih rajin mengaji dan sholat dhuha kemudian dengan adanya ekstrakurikuler anak saya
37. makin lupa dengan bermain game online.

Ibu Pariyah (PR)

1. Bentuk kolaborasinya itu biasanya saya mendapat laporan jika ada masalah kepada siswa
2. dengan menggunakan via grup wa terkadang guru yang memanggil orang tua dengan
3. surat panggilan untuk mengadakan rapat.
4. Biasanya dalam hal bentuk kolaborasinya saling menghubungi satu sama lain atau guru
5. yang berkunjung kerumah saya.
6. Semua dikumpulkan langsung oleh guru untuk datang kesekolah melalui
7. surat panggilan atau lewat via wa kemudian melakukan diskusi dengan orang tua dan
8. anak saya juga dipanggil untuk membicarakan keseharian siswa.
9. Kalau saya terlalu sibuk bekerja disiang harinya, biasanya cara saya pas dimalam harinya
10. mendampingi atau memantau anak saya dirumah mengerjakan pekerjaan rumah yang
11. diberikan oleh guru supaya anak mau melakukan hal-hal yang positif agar anak lupa
12. dengan aktivitasnya bermain game beri nasehat mana yang benar dan yang salah.
13. Memberi batasan anak anak bermain gadget, menyuruh mengaji dan sholat dhuha
14. seperti program metode yang diadakan sekolah, sebagai orang tua hanya bisa
15. menjalankannya, terkadang anak saya ajak berkebun dan bersosial ke luar agar anak tidak
16. terlalu fokus ke game online.
17. Lebih banyak meluangkan waktu untuk anak, pendengar yang baik untuk anak saya
18. mendampingi anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
19. Memberikan kesibukan untuk anak dengan menerapkan kegiatan yang sekolah arahkan.
20. Memberikan batasan waktu dan memberikan penjelasan tentang bahayanya bermain
21. game online, mendampingi anak, menyuruh anak melakukan hal-hal yang positif.
22. Peran orang tua memang penting dengan melakukan pelaksanaan pendampingan,
23. membimbing dan memberi nasehat.
24. Pada dasarnya metode yang dari sekolah saya juga terapkan dirumah.
25. Selain mengaji dan sholat jamaah anak diajak ke kegiatan yang lain masih banyak lagi
26. metode yang digunakan untuk menangani siswa yang kecanduan game online bisa
27. berkebun, ajak ke sawah, berjualan, melihat keluar yang hijau-hijau, hindari anak
28. bermain gadget, beres-beres rumah, olahraga bersama intinya ciptakan berbagai aktivitas
29. yang positif agar perhatian anak teralihkan ke hal-hal yang positif.
30. Hasil nya kita jadi tau tanda-tanda anak kecanduan game online cara penanganan anak
31. yang kecanduan game online.
32. Hasil Hasilnya cukup positif sehingga anak melakukan kegiatan yang bermanfaat.
33. Menjadi lebih dekat dengan anak dan anak menjadi berubah dengan hal yang positif.
34. Hasil dari ini anak menjadi lupa dengan kegiatan yang bermain game online, metode ini
35. sangat membantu untuk anak

Ibu Ponisih (PS)

1. Bentuk kolaborasinya itu biasanya saya mendapat laporan jika ada masalah kepada siswa
2. dengan menggunakan via grup wa terkadang guru yang memanggil orang tua dengan
3. surat panggilan untuk mengadakan rapat.
4. Biasanya dalam hal bentuk kolaborasinya saling menghubungi satu sama lain atau guru
5. yang berkunjung kerumah saya.
6. Semua dikumpulkan langsung oleh guru untuk datang kesekolah melalui
7. surat panggilan atau lewat via wa kemudian melakukan diskusi dengan orang tua dan
8. anak saya juga dipanggil untuk membicarakan keseharian siswa.
9. Kalau saya terlalu sibuk bekerja disiang harinya, biasanya cara saya pas dimalam harinya
10. mendampingi atau memantau anak saya dirumah mengerjakan pekerjaan rumah.
11. Memberi batasan anak-anak bermain gadget, menyuruh mengaji dan sholat dhuha
12. seperti program metode yang diadakan sekolah, sebagai orang tua hanya bisa
13. menjalankannya arahan dari guru disekolah.
14. Lebih banyak meluangkan waktu untuk anak, atau terkadang bergantian memantaunya
15. anak saya lebih nurut pada bapaknya karna ada rasa takut, pendengar yang baik untuk
16. anak saya mendampingi anak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
17. Pada hal ini orang tua harus memberikan kesibukkan yang positif untuk anak,
18. mendampingi anak dalam kegiatan apapun.
19. Dari pelaksanaan evaluasi orang tua jadi tau masalah yang menimpa anak.
20. Peran orang tua memang sangat lah penting dengan mendampingi anak dirumah
21. memberikan nasehat kepada anak agar anak lebih terbuka kepada saya, jika anak tidak
22. mau nurut ya saya melaporkan kepada guru untuk meminta bantuan.
23. Kalau saya selain melaksanakan kegiatan yang diterapkan dari sekolah saya melakukan
24. kegiatan seperti jualan agar anak lupa dengan aktivitas bermainnya
25. Hasil nya kita jadi tau tanda-tanda anak kecanduan game online cara penanganan anak
26. yang kecanduan game online, karna jika tidak ada laporan dari pihak guru saya juga tidak
27. tau bahwa anak saya ada tanda-tanda kecanduan.
28. Saya menjadi terbantu dengan adanya kolaborasi guru dan orang tua ini karena anak
29. saya sudah berubah dan mulai melupakan kegiatan bermain game online
30. Dengan adanya evaluasi ini saya jadi tau bahwa anak saya memiliki masalah yang cukup
31. serius sehingga perlu penanganan yang cepat, sehingga bisa tertangani segera.
32. Kedekatan kami jadi terjalin dan ada perubahan pada anak saya.
33. Anak menjadi berperilaku yang baik, terbiasa menjalankan metode yang diterapkan dan
34. lupa dengan kegiatan bermain game online.

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Artikariani , S.Pd.SD

Jabatan : Kepala Sekola SDN Karyadadi Musi Rawas

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Asma Nurtika

NIM : 19531018

Jurusan/prodi : Tarbiyah/ PAI

Telah mengadakan wawancara dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul "Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam Dan Orang Tua Dalam Menangani Siswa Yang Kecanduan *Game Online* Di SDN Karyadadi Musi Rawas".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Karyadadi , 04 Maret 2023

Mengetahui
Kepala Sekolah



Artikariani, S.Pd.SD
NIP: 197311171996112001

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Marsini, S.Pd.I

Jabatan : Guru Pendidikan Agama Islam

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Asma Nurtika

NIM : 19531018

Jurusan/prodi : Tarbiyah/ PAI

Telah mengadakan wawancara dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul "Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam Dan Orang Tua Dalam Menangani Siswa Yang Kecanduan *Game Online* Di SDN Karyadadi Musi Rawas".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Karyadadi, 08 Maret 2023

Mengetahui

Guru Pendidikan Agama Islam



Marsini, S.Pd.I

NIP. 196605041987032005

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Liana Indriani , S.Pd

Jabatan : Guru Pendidikan Agama Islam

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Asma Nurtika

NIM : 19531018

Jurusan/prodi : Tarbiyah/ PAI

Telah mengadakan wawancara dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul "Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam Dan Orang Tua Dalam Menangani Siswa Yang Kecanduan *Game Online* Di SDN Karyadadi Musi Rawas".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Karyadadi , 10 Maret 2023

Mengetahui

Pendidikan Agama Islam



Liana Indriani, S.Pd

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Martuti , S.Pd

Jabatan : Wali Kelas 4

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Asma Nurtika

NIM : 19531018

Jurusan/prodi : Tarbiyah/ PAI

Telah mengadakan wawancara dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul "Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam Dan Orang Tua Dalam Menangani Siswa Yang Kecanduan *Game Online* Di SDN Karyadadi Musi Rawas".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Karyadadi , 20 Maret 2023

Mengetahui
Wali Kelas



Martuti, S.Pd

NIP:197010042008012005

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Triati, S.Pd

Jabatan : Wali Kelas 2

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Asma Nurtika

NIM : 19531018

Jurusan/prodi : Tarbiyah/ PAI

Telah mengadakan wawancara dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul "Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam Dan Orang Tua Dalam Menangani Siswa Yang Kecanduan *Game Online* Di SDN Karyadadi Musi Rawas".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Karyadadi , 20 Maret 2023

Mengetahui
Wali Kelas



Triati, S.Pd
NIP:199008252022212015

Dokumentasi penelitian

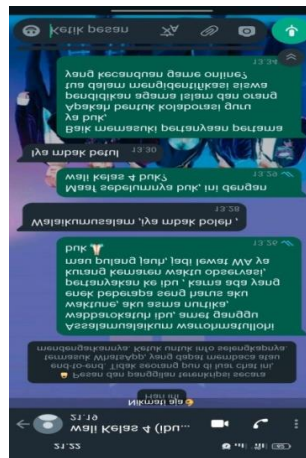
Wawancara dengan kepala sekolah



Wawancara dengan guru pendidikan agama islam



Wawancara dengan wali kelas 2 dan 4



Wawancara dengan orang tua siswa





Bentuk Kolaborasi guru dan orang tua

1. Grup *whatsapp*



2. Surat Panggilan


PEMERINTAH KABUPATEN MENDOH
 (SUKSES BERKUALITAS)
SEKOLAH DASAR NEGERI KARYADADI
 KARYADADI 02 September 2022
 Alamat: Peta Karyadadi, Kecamatan Peta, Kabupaten Mendohe, Kalimantan Tengah

No. AZD / SDN-KYD-PW/2022
 Peta, 02 September 2022

Kepada:
 Yth Bapak/wali murid
 SDN Karyadadi
 Di:
 Tanyu

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,
 Sehubungan akan dilaksanakannya acara pengisi mengisi ulang membership Muliha di SDN Karyadadi, maka kami mengundang partisipan dan keluarga Bapak/wali murid SDN Karyadadi pada:
 Hari: Minggu
 Tempat: Gedung SDN Karyadadi
 Waktu: 08.00 s.d. 12.00 WIB
 Acara: Pengisian ulang membership Muliha di SDN Karyadadi
 Dengan hormat kami mengundang di kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.
 Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bertindak Sebagai, Sekretaris Komite
(SUPIAL) **(TRI KUSNANDI)**
 Kepala Komite

LAMARAN
(GATWAKAWAN, S.Pd SSI)
 NIP. 19731117 198412 2 001

Buku Catatan masalah atau perkembangan siswa

BUKU CATATAN MASALAH ATAU PERKEMBANGAN SISWA
SDN KARYADADI
 Tahun Ajaran 2021-2022

| NO | Hari/Tanggal | Nama | Kelas | Peristiwa/Kejadian | Tindakan | Feedback Siswa | Ket |
|----|------------------------|-------------------------------------|-------|---|---|--|-----|
| 1 | Kamis, 30 Juli 2021 | 1. Heksa prana | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Tidur dikelas Tidak Membawa buku paket. | Siswa diberi teguran, disuruh cuci muka dan diminta meminjam dikelas lain | Setelah diberi nasihat dan teguran siswa merubah sikapnya pada pertemuan selanjutnya | |
| 2 | Senin, 03 Agustus 2021 | 1. Rendi aditya 2. Harif effendi | 3 | <ul style="list-style-type: none"> Tidak Membawa Kanvas Tidak memakai seragam lengkap | Siswa diberi teguran, dibukam berdurasi 5 menit di depan kelas | Pada pertemuan selanjutnya siswa yang bersangkutan sudah terbiasa | |
| 3 | Rabu, 06 Oktober 2021 | 1. Pratinika RA 2. Sudi | 4 | <ul style="list-style-type: none"> Tidak bawa buku Tidak mengerjakan PR | Siswa diberi teguran, disuruh cuci muka dan diminta meminjam dikelas lain | Setelah diberi nasihat dan teguran siswa merubah sikapnya pada pertemuan selanjutnya | |
| 4 | Sabtu, 15 Januari 2022 | 1. Biya 2. Yoga | 5 | <ul style="list-style-type: none"> Dikelas Mengantuk Belajar tidak fokus | Guru memanggil orang tua dengan masalah ini. | Pada pertemuan selanjutnya diharapkan siswa bisa lebih fokus lagi dalam belajar | |

BIOGRAFI



Asma Nurtika dilahirkan di Desa U2 Karyadadi pada tanggal 04 Februari 2001, merupakan anak pertama dari pasangan Ayahanda Mujiono dan Ibunda Sri Lestari. Pada tahun 2013 penulis menamatkan sekolah pada SD Negeri Karyadadi Kecamatan Purwodadi dan melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri Purwodadi dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri Purwodadi dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan S-1 IAIN Curup Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI). Karya tulisnya berjudul **“Kolaborasi Guru Pendidikan Agama Islam dan Orang Tua Dalam Menangani Siswa Yang Kecanduan *Game Online* Di SDN Karyadadi Musi Rawas.”**

